



LA
SCUOLA DELLA SPADA

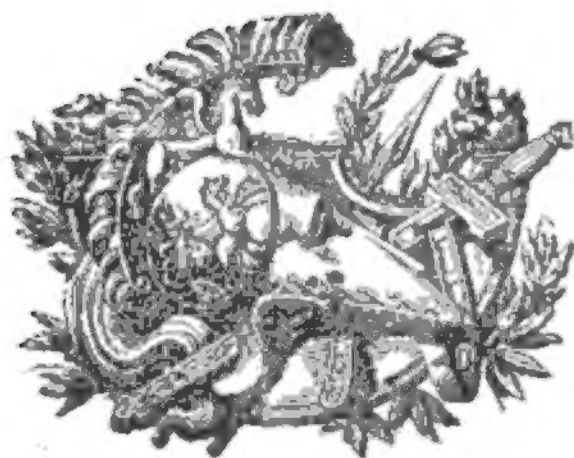
PER

PAOLO DE SCALZI

AUTORE

DELLA GINNASTICA EDUCATIVA

SECONDA EDIZIONE CON AGGIUNTE.



GENOVA

Tipografia e Litografia di G. Pellas.
1853.

Proprietà Letteraria

Saranno giudicate contraffazione le copie che non porteranno
la firma dell'Autore.

PREFAZIONE

Scrivo della Scherma per la Guerra: abborro il duello, e volentieri mi unisco a quei saggi che il chiamano immorale, irragionevole (1); scrivo per la guerra non all'oggetto di mostrarla necessaria, ancor più volentieri associandomi a coloro che ne vorrebbero sbandito il feroce diritto da tutte almeno le Nazioni incivilite; ma poichè

(1) Del duello, sue cause, suoi effetti ne scriverò in seguito alle teorie delle varie armi.

Trattando quest' argomento m'ingegnerò dimostrare come la Scherma non è cagione dei duelli, poichè tanti mai se ne fecero quanti se ne fanno ora che così poco viene coltivata; cominciando da quelli che anticamente erano detti *giudizii di Dio*, mi accingerò ad esaminarne tutte le specie fino ai tempi presenti, in cui si rivolgono le armi meno valorose contro un utile cittadino per cause nulle, o di ben poca rilevanza.

l'umana ragione tanto non ha finora progredito da rendere la guerra impossibile, e gli eserciti imponenti onde l'Europa si cinge pur troppo la mostrano ognor latente sopra di noi, prudenza richiede di tenersi disposti e preparati ad essa.

Non abbiamo documenti del come cominciasse la guerra, in quai tempi, in qual modo, in quali circostanze i figli dell'uomo apprendessero ad odiarsi, e sorgesse quindi in loro l'atroce talento di trucidarsi a vicenda: dovette certo essere dapprima una tenzone singolare, conflitto poi di pochi, i quali più all'uno che all'altro s'accostassero de' principali tenzonanti, battaglia infine tra tribù e tribù, popolo e popolo, nazione e nazione.

Sappiamo dalle prime notizie sulla guerra essersi gli uomini a principio combattuti con barbaro accanimento fino a divorarsi scambievolmente, e vedemmo poi in seguito, col progredire della civiltà, più rade, più miti farsi le guerre, e consecrarsi, anche in mezzo al furore ed alla strage, la carità pel ferito, la cortesia pel vinto.

L'accortezza, e la talvolta empia, talvolta costretta ragione dell'uomo, lo ha senza dubbio sospinto fin da principio a studiare ogni mezzo di vincere nella guerra, a procacciarsi degli aiuti, degli strumenti che gliela agevolassero, a meditare di questi il miglior uso, la più vantaggiosa applicazione: quindi, finchè adoperò un bastone, debbe certo avere cercato il modo di meglio colpire, e poi quello di difendersi con esso; dal che la Scherma, la quale poi si adattò a tutte le armi da mano che al bastone si sostituirono, come a tutte le armi da getto che vennero quindi in usanza si applicarono le prime regole trovate pure dall'uomo quando cominciò a servirsi delle pietre e

dei dardi. Finchè in una guerra si useranno spade, sciabole, armi in asta e simili sarà indispensabile impararne prima la Scherma e bene approfondirne l'esercizio, onde non riescano inutili all'uopo: prendo adunque a trattare la Scherma di tutte quelle armi che alla guerra si addicono, che vi s'impiegano presentemente, e comincio dalla spada la più nobile tra esse.

Di tutte le macchine che nella guerra vengono adoperate primo e più perfetto strumento è l'uomo: riesce desso tanto più agli altri superiore quanto più è valoroso. Fin dagli antichi tempi, allorchè i popoli avanzarono di civilizzazione, pressochè sempre abbandonaronsi alla mollezza, abborrendo dalle fatiche della guerra, e dismettendo di prepararvisi in piena pace, d'addestrarsi a raggiungere velocemente l'inimico, a sorprenderlo, a circondarlo, a combatterlo riuniti, o corpo a corpo; allora dovettero ricorrere alla invenzione di sempre nuovi strumenti che li aiutassero e potessero supplire al loro difetto, di tutti questi pensarono valersi principalmente, in essi posero fidanza. I popoli dell'Asia occidentale Assiri, Medi, Persiani combatterono con giavellotti, frecce, elefanti, carri falcati terribili strumenti di morte; da questi poi e da altri si posero in uso torri di legno portatili, arieti, bombarde, catapulte, baliste. Se non che a loco a loco sorse eziandio fra di essi un qualche privilegiato mortale che alle prime regole di guerra li ricondusse: a **Ciro** una tale avvertenza valse il maggiore degli imperi.

Combatterono i Greci contro i medesimi popoli, e furono uno contro dieci, contro venti e più; ma vinsero perchè addestrati a pugnare dappresso, mentre gli altri non sapean battaglia che di lontano. Soli trecento Spartani

difendeano le Termopili, ed aveano in presenza infinito numero d'Asiatici = *Noi vi lanceremo una tale quantità di dardi da oscurarne il sole* = diceva il Satrapo superbo a Leonida = *Bravo*, quegli rispondeva, *avremo così il vantaggio di combattere all'ombra.* = Con soli quarantamila Greci, non d'altro armati che di lancia e di spada, imprese Alessandro il conquisto dell'Asia; alla battaglia d'Arbela che ne decise il possesso aveane sessantamila contro più che un milione di guerrieri, sussidiati da molte macchine di guerra, cavalli, carri falcati, torri, elefanti: appressò il Macedone le sue genti, non curanti la pioggia delle saette, il tempestare di macchine micidiali; solo allora per uccidere parvero i Greci venuti, gli altri per essere uccisi.

Vinsero i Romani tutto il mondo conosciuto con la spada, della quale faceano continuo esercizio; mai poterono vincere i Caledoni, più bravi e meglio esercitati di essi.

Sulla fine del Medio Evo si ridusse la guerra così mite che contavasi come grande strage quando un uomo periva sopra mille; ed allorchè s'inventarono gli archibugi e le artiglierie, siccome queste ammazzavano davvero e senza compassione chiunque trovavasi lontano e meno se l'aspettava, invalse il pregiudizio che solo con queste si dovesse ormai combattere; locchè fe' dire all'Ariosto:

- « Rendi, miser soldato, alla fucina
- « Pur tutte l'armi ch'hai, fino alla spada,
- « E in spalla un scoppio o un arcobugio prendi,
- « Che senza, io so, non toccherai stipendi.

Napoleone, ufficiale d'artiglieria, accrebbe la già molto inoltrata perfezione di quell'arma; fecene il principale

sostegno delle sue guerre, fino a vincere talvolta delle battaglie considerevoli soltanto con quella: appresso ancora nuovi perfezionamenti vi s' introdussero, per modo che sembra oramai giunta a quel confine oltre il quale non lice ad umana cosa di progredire; ciononpertanto si sente ora più di prima il bisogno di fare principale calcolo sull' uomo, sulla sua disciplina, sull' istruzione, sul valore di lui. Potrebbe quasi predire che verrà grande quella nazione la quale meglio si fondi sopra questo potente strumento di guerra.

A volta a volta anco i migliori capitani, coloro eziandio che più nelle armi da getto poneano fidanza, ricorsero agli uomini e li inviarono ad affrontare risolutamente l' inimico, nè ebbero a pentirsi d' averlo tentato: così lo stesso Napoleone a Marengo, a Jena, ad Austerlitz; così Pietro di Russia a Pultava, per tacere d' altri molti.

Non vuolsi con ciò sostenere, nè certo io mi dissimulo che non sarebbemi ad ogni modo menata buona, l' opinione di doversi far senza delle armi da getto, alla cui utilità e perfezione si è tanto la scienza adoperata; vorrei soltanto stabilire come d' un possente sussidio non debbasi fare principale strumento, ed inferirne il vantaggio d' attendere a perfezionar l' uomo, di porre in esso più stabile fondamento: quindi il bisogno di bene armarlo, d' addestrarlo a fidare sopra di sè, a saper fissare sicuramente in faccia l' inimico: da ciò la necessità della Ginnastica, e più di quel ramo di essa che chiamasi Scherma.

Ed infatti già molto ed in molti paesi d' Europa si è mostrato di conoscere questa verità, e per attuarla si

sono stabilite assai utili discipline tra noi; se bastano, se tutte siano comprese e sviluppate quanto l'importanza il richiede, gli è ciò di cui c' intratteremo in apposito scritto, se potrem prima portare a compimento tutti i trattati della Scherma.

Che la Scherma dia fiducia nelle proprie armi e che questa fiducia renda l'uomo più valoroso nessuno, credo, il contrasta; che il valore dei capi debba essere d'esempio, di sprone, d'aiuto ai soldati, nemmeno si pone in dubbio. Dall'insigne generale Cabria, ateniese, solevasi dire: temere egli più un'armata di cervi condotta da un leone, di quello che un'armata di leoni condotta da un cervo. A Giulio Cesare la profonda cognizione della Scherma di cui era fornito valse le migliori sue vittorie. Sappiamo come egli non azzardasse una battaglia se prima non conosceva esattamente la qualità delle armi di cui servivasi l'inimico, ed il modo suo d'adoperarle, assaggiandolo perciò egli medesimo in frequenti scaramucce ed avvisaglie, ed insegnando poi alle sue genti il modo migliore di schermire con esso. Combattendo i Galli-Nervj già ne andavano le romane legioni in dirotta, se Cesare non cavava la spada e non gettavasi tra quelli, molti atterrandone, e mostrando così come pararsi dalle lunghe scimitarre, e come deludere i tremendi colpi delle scuri pesanti onde i barbari imperversavano, e già tanto e così fatto terrore aveano posto in cuore dei Romani: per ciò solo, osserva egli stesso nei suoi *Commentarii*, vinse la giornata. A Farsaglia vide una possente cavalleria, numerosa più che il doppio della propria, la quale girava la sua ala destra e preparavasi a sconfiggerlo; risolutamente la fa attaccare dai suoi, ma prima suggerisce loro come combattere e

vincere: Feriteli alla faccia! grida loro, e questo, per testimonianza di tutti gli storici, fu quello che gli diede la vittoria; se non che ne viene da quelli tacciata la ragione, e gli spositori credono derivarla dall' essersi trovata la pompeiana cavalleria composta di giovani e nobili cavalieri i quali temessero le ferite nel viso che li avrebbero deformati e coperti di cincischi; onde, più teneri della bellezza corporale propria che della salute della Patria, eleggessero di fuggirsi anzichè combattere; ma, se bene si osserva l' indole di quella guerra, verrassi in chiaro come tai valorosi cavalieri non potessero certamente dimenticare tanto sè stessi fino ad abbandonare il campo per un sì frivolo pretesto. Tutti gli schermitori che han meditato un tal fatto concordano nell' attribuire la disfatta di quei prodi all' imperizia loro di parare i colpi alla faccia, come non essendovi avvezzi perchè nuovi alla guerra, pratici soltanto delle parate che si usano nel campo di Marte, in cui non solevasi tirare al viso che tenevasi scoperto, ed in pericolo di grave offesa quando venisse colpito: i molti morti che lasciarono sul campo prima di darsi alla fuga sono splendida prova del valore loro infelice, e della saggezza del suggerimento fornito da Cesare, non che dell' abilità dei suoi soldati nel metterlo in pratica.

Quanti esempi non si potrebbero citare delle moderne guerre in cui il valore personale d' un capo ha deciso della vittoria! la cavalleria francese sotto l' Impero non era tanto formidabile se non quando veniva guidata da Murat, detto bravo dei bravi, e così destro nel maneggio della sciabola e così dotto che sempre di proprio pugno atterrava un numero considerevole di nemici, e segnava ai proprii soldati la via della vittoria.

Ora dunque che non sarebbe in grado d'intraprendere un esercito moderno se fosse composto in gran parte d'abili schermitori? — se i capi, se gli uffiziali potessero essere i primi a gettarsi (non con disperato coraggio, ma con ragionato valore) nelle file nemiche, ed aprirle e sgominarle? — se questi fossero maestri in pace, d'esempio in guerra ai proprii subordinati?

Noi sosteniamo dunque la necessità della Scherma pel soldato moderno, come pell'antico, e l'importanza di farvisi distinguere quanto si è in grado più alti.

La cavalleria dee sapere maneggiar bene la sua sciabola, la sua lancia a piedi ed a cavallo; la fanteria il suo fucile armato di baionetta, gli uffiziali la propria spada; tutti hanno a sapersi opporre con successo, non solamente ad un'arma simile alla propria, ma ben'anco a tutte le altre colle quali possono trovarsi a contrasto. L'artiglieria debb'essere atta a difendere da sè stessa i proprii pezzi, sia colla baionetta, sia colla sciabola, sia con le stesse manovelle, con le vanghe adoperate ad uso alabarda. Quindi la necessità d'addestrarvisi in tempo opportuno, come in tutti gli altri atti e movimenti della guerra.

E qui è necessario che mi opponga all'idea di coloro che credono poter esercitare il soldato nella Scherma allo stesso modo che si usa per insegnargli il portamento dell'arma; onde bene apprendere la Scherma bisogna che l'uomo trovisi ad un vero contrasto con altro uomo, che le combinazioni tutte possa vedere dell'offesa e della difesa, ne sperimenti gli effetti, simuli in tutto una vera pugna singolare: solo in tal modo si rileverà il suo morale, assaggierà le sue forze, acquisterà il sentimento

della propria individualità, porrà fiducia nel proprio valore; non paventerà allora d'accostare l'inimico, ma l'agognerà anzi volonterosamente, sdegnando di combattere da lungi come imbelle, ed accostarlo e vincerlo sarà per lui un giuoco del momento; poichè non avrà altro a ripetere se non quello in cui ha fatto giornaliero esercizio, in presenza lo ripeterà del compagno col quale ha avuto per ciò frequenti e generose gare, al cospetto dei superiori dei quali ha tante volte ambito la lode: tali erano i soldati Romani che hanno conquistato il mondo.

Se non che possiamo noi dire d'avere in Italia i mezzi di formare tali soldati? — lasciando che altri vi trovi la risposta, contenterommi dichiarare mio scopo essere di presentare in questi trattati un metodo logico, uniforme, sperimentato il migliore che siasi trovato da molti secoli; d'esporgli in modo tale da poter formare dei buoni istruttori con facilità e prestezza, e da suscitare e far sorgere delle importanti specialità in ogni sorta d'esercizi. Nella prima edizione ho asserito, per maggiore ipotesi, che due giovani *istruiti*, se anche non avessero mai veduto schermire, studiando le mie lezioni e praticandole insieme, potrebbero divenire buoni schermitori; alcuni semplici han voluto intendere che bastasse ingoiarne le pagine in pillole perchè la Scherma venisse infusa, ed han fatto il ghigno, quasi ed ancor peggio che se avessi voluto asserire poter uno imparare algebra o geometria da sè, senza nemmeno provarne o vederne una figura sulla tavola: a costoro non intendo io di rispondere, anzi nemmeno è mio pensiero di rivolgermi ad essi.

A coloro mi rivolgo che credono la guerra ancora necessaria, che stimano la Scherma vantaggiosa in essa,

e li invito a studiare questo metodo, quando non se ne trovino in pronto uno migliore.

Non è già che troppo siami dilungato, come altri ha voluto supporre; il solo rimorso che mi rimane si è di troppa concisione: se tutto avessi dovuto dire, non uno solo, ma dieci volumi avrei formato di stampa. Credo anzi che molte materie vorranno ancora essere sviluppate, e mi bisognerà dare più d'una appendice al seguito delle teorie che ho preso ad esporre.

Infatti era pure indispensabile il presentare una breve metafisica della Scherma, ed io attenderò mi si dica se più brevemente poteasi trattare del *tempo*, del *modo*, della *misura*, del *tatto*, della *velocità*, della *graduazione*, del *controttempo*, delle *posizioni del pugno*, della *guardia*, della *stoccata*, del *piano delle offese*, delle *parate*, del *passo*, ecc. ecc., locchè forma la prima parte della Scuola della Spada. Nella parte seconda sono tutte le azioni che si possono fare colla spada, descritte teoricamente e praticamente sia rispetto all'uno, che all'altro dei tenzonanti: perciò le *operazioni semplici di piè fermo e col passo*, le quali sono comuni a tutti; le *operazioni di guadagno avanzando* che formano il giuoco di chi ha meno misura, e per chi trovasi possedere maggiore misura quelle di *guadagno retrocedendo*; quindi la *lezione contro il guadagno* o di *spada sciolta*, e la *lezione di appuntate* doveano completare il giuoco di spada, come quelle che, utili in ogni occorrenza e per tutti, hanno pure dei momenti in cui sole sono possibili, e sole atte a cavare uno schermitore d'impaccio. Attenderò pure che vengami indicate quelle azioni che si possono eliminare, o segnato il modo d'esporle con minore spreco di parole.

Dopo di questo rimane il trattato della *sciabola*, *spada* e *pugnale*, *spada a due mani*, *fucile con baionetta*, *lancia*, *bastone*, ecc. Rimane la filosofia della Scherma, e perciò la scuola dell' *assalto con tutte le armi*, e la spiegazione delle diverse specie di *giuoco*, *largo*, *stretto*, *scorso*, *di controtempo*; rimane a parlare delle *chiamate*, *indagini*, *prese*, *trapassi*, *disarmi*, *colpo di pomo*, *spada sciolta*, *spada ritirata*; e debbesi finalmente discorrere sulle varie combinazioni delle armi, come *spada contro sciabola*, *baionetta*, *lancia*, ec.; nè puossi in altro modo completare la biblioteca dello schermitore se non che trattando del *duello*, sua origine, cause ed effetti, quai pregiudizii il mantengano, quai provvedimenti potrebbero farlo scomparire.

Tutti questi trattati che insieme avrebbero dovuto aver vita, non l'avranno che individualmente, se pure riuscirà loro di esistere: colpa primaria la poca attitudine dell'Autore, secondaria una vecchia colpa del nostro paese in cui nulla di peregrino, nulla di grande si permette ai proprii concittadini di compiere.

Deploriamo la leggerezza, la cecità di coloro che dicono e sostengono la Scherma non aver bisogno di libri perchè semplice arte pratica — la Scherma è scienza per sè, e si sussidia di molte altre; la pratica di essa non è che la più o men retta applicazione de' suoi principii inconcussi. Testimonii i molti trattati che se ne fecero in tutti i tempi, da tutte le nazioni più colte; lasciano questi, è vero, tuttavia molto a desiderare, e pur troppo non è il mio quello che ancora soddisfi a tutte le esigenze: fo' voti perchè più eletti ingegni abbiano a dedicarsi, onde le sue verità non rimangano disconosciute

in un secolo in cui le umane cognizioni han preso così grande sviluppo, talchè ormai gli anni si contano non più dalle rivoluzioni solari, bensì dai progressi di tutto lo scibile umano.

Genova, Marzo 1852.

L'Autore

LA SCUOLA DELLA SPADA

PARTE PRIMA

TITOLO PRIMO DELLA SCHERMA IN GENERALE

ARTICOLO PRIMO

Definizione della Scherma.

Scherma.— Schermo — Schermire — Schifare
e riparare con arte il colpo che tira il nemico,
e cercar di offenderlo nello stesso tempo. —

CROSCA, Dizionario.

Scherma, per quanto pare che nella nostra lingua questa parola suoni, significa difesa; ma, se pigliasi per la scienza che porta un tal nome, essa ha ben più esteso significato: poichè implica difesa non solo, ma offesa per anco. Migliore d'ogni altra io stimo l'autorità del Tasso, perch'egli, facendo testo in lingua, può farlo anche in ischerma, pochi avendone scritto in prosa meglio di quello che in versi si facesse da lui, e non ignorandosi ch'egli era eziandio uno dei più valenti schermitori dei suoi tempi; infatti, nella Gerusalemme Liberata, ogni più piccola mossa d'armi dei

guerrieri è una finissima azione di Scherma, ed ogni massima è un precetto. Quivi dunque egli usa la parola Scherma come difesa, quando dice

» Ma veloce allo schermo ei non è tanto,
» Che più l'altro non sia pronto all'offesa.

e l'usa come offesa ove dice

» E'l fere al fianco, e visto il fianco infermo
» Grida, lo schermitor vinto è di schermo.

Potrà dirsi adunque con proprietà d'espressione, che *la Scherma è quella scienza (1) che ne insegna a rendere vani i colpi vibratici da uno o più aggressori, e ad offenderli nel medesimo tempo: poichè colui il quale volesse star sempre sulla sola difesa, per valoroso che fosse, non potrebbe tanto fare che in fine alcuno dei colpi avversarii non lo arrivasse. Sia perciò che si giuochi o di spada, o di spadone, o di sciabola, o di lancia, o di baionetta, o di pugnale, od anche di bastone, di pugilato e perfino di lotta, egli è sempre schermire, perchè in ognuno di questi giuochi viene considerato il tempo, il modo e la misura, che sono le proprietà della Scherma.*

Gli è adunque un errore quello di coloro che credono la Scherma essere il solo giuocare di spada, perchè prendono una parte pel tutto; come sono in errore quei che pensano

(1) « Assai male pertanto si avvisarono coloro, che la Scherma nel novero delle arti meccaniche descrivendo la vollero privare dell'onorevole nome di scienza. Poteva forse sembrarlo allorchè era un privilegiato retaggio di pochi ed ignoranti maestri, che non valeano tanto per trattarla secondo i suoi veri principii: ma scienza essendo quella, che somministra principii generali, onde dimostrare ad evidenza tutto ciò che si propone in teoria, e provare coerente a questa ciò che si prescrive nella pratica, sembra che qualora la Scherma si tratti a questo modo, come veramente si dee, non le si possa negare l'onore d'essere una scienza. »
Ross e Gris Pref.

non potersi fare di Scherma se non si hanno due armi eguali ed esattamente simili: questo è un pregiudizio, e potrà quanto più diventare una condizione od un atto di generosità in un duello (1) od in una battaglia corpo a corpo

» Vede Tancredi che 'l Pagan difeso

» Non è di scudo e 'l suo lontano ei gitta.

TASSO *Ger.*

ma quando s' impara la Scherma devesi apprendere ogni maniera di giuoco, con ogni maniera di combinazioni, onde all' occorrenza trovarvisi preparati.

Vivono tuttavia alcuni che hanno conosciuto uno dei più abili schermitori che fiorissero in Genova al cadere del secolo passato, epoca in cui si compìe in tutta Italia, come proverò a suo luogo, la decadenza della Scherma; si chiamava Repetto e veniva distinto col soprannome di *Rosso*. Usciva una sera da un casino da giuoco (di quei giuochi d' azzardo che rovinavano allora tante famiglie) ed avviavasi a casa sua sul colle di Castelletto, portando seco vistosa somma guadagnata; quando si trovò nel più remoto sito di quella remota parte della città, come volle suo destino, o com' è usanza degli schermitori allorchè si trovano soli, prese a far giocherellare una bacchetta che tenea in mano, a simulare con essa delle azioni di scherma; ed ecco che nell' eseguire un *molinello* (2) e nel passare la bacchetta presso alle sue reni urta in leggiero ostacolo, che l' abile schermitore, per la gran finezza di *tatto* acquistata nella lunga pratica, conobbe subito per una punta di spada che il suo bastoncino avea prodigiosamente, nel veloce movimento, deviato dal suo corpo mentre già stava per im-

(1) E questo pregiudizio è appunto quello che fomenta i duelli, mentre allontana la gioventù dalla Scherma.

(2) Queste parole in *corsivo* sono termini tecnici che non hanno per anco avuto spiegazione, ma la riceveranno in appresso.

mergervisi (1); doppiamente rapido il pensiero dello schermitore, concepisce il pericolo e la difesa in un punto, giacchè non entra in quell'animo idea di fuga: con un *trapasso* in avanti allontanasi dal nemico e gli rivolge la fronte; ma è critica la sua situazione, poichè trovasi dinanzi un uomo furibondo, armato di spada, e che se gli scaglia addosso col massimo abbandono, colla determinazione d'un disperato, e riconosce in lui il giuocatore di carte al quale avea guadagnata la somma di cui era portatore. Costui che agognava certamente al ricupero del denaro perduto, e che per ottenerlo, non osando assalire il Repetto di fronte, non avea rifuggito da un assassinio, si trovava più animato pel colpo fallito, e costretto anche dal proprio periglio, ben sapendo a chi avea a fare: onde come una tigre furiosa lo incalzava e minacciava di trapassarlo; ma l'assalito non teme, non imbianca la faccia, ed il suo cuore non dà un battito di più: dopo varii *cangiamenti di posizione*, che gli fanno schivare i primi colpi, si arresta e risolve, e nissuno avrebbe potuto accorgersi che si fosse arrestato, che avesse risoluto, quando già con quella leggiera bacchetta avea *guadagnata la graduazione* della spada dell'avversario (2), afferratala all'*elsa* e toltagliela di mano — avea insomma eseguita una *presa*. Rinuncio a descrivere la sorpresa, lo spavento, la smarrigione di quello sciagurato; dico soltanto che generoso il Repetto, com'è sempre l'uom forte, dopo averlo carico di rimproveri e fattogli conoscere il proprio torto, lo lascia ire illeso, e non ritiene che la spada quale trofeo di sua vittoria, e pegno che l'avversario non tenterà un secondo assalimento.— Che sarebbe avvenuto del Repetto se non fosse stato valente schermitore? se non avesse avuto

(1) Chi si sorprendesse come una leggiera e fragile vorghetta possa far deviare la punta d'una spada, mostrerebbe di non avere la più piccola cognizione di Scherma e degli effetti della graduazione, provando di trovarsi nella stretta necessità di meditare attentamente e fino alla fine il presente trattato per impratichirne.

(2) Vedere la tavola n.º 1.



Ligera del bastone contro la Spada.

De Scalzi Scherma pag. 4

famigliarità con ogni più astrusa azione di Scherma, con ogni più disparata *combinazione*?

Oltre alle proprietà dette di sopra — *tempo*, *modo* e *misa* — devonsi considerare la *forza*, il *tatto* e la *velocità*, che sono le qualità della Scherma; il *controtempo*, che ne è una modificazione.

ARTICOLO SECONDO

Tempo.

Il tempo è l'anima della Scherma: sta nell' *occasione d'agire*, nell' *azione* medesima; sta nella quiete, nel moto, nella *stoccata*, nella *parata*, nella *risposta*; nella sparizione, nel *controtempo*, che sono suoi mortali nemici, esiste e si ride di essi.

Se adunque è il tempo l'anima della Scherma, se costituisce la vera parte scientifica di essa, importa che sia ben distinto, ben definito; ed abbenchè non si possa pienamente farlo se non mano mano che si sviluppano le azioni, pure io m'ingegnerò di darne qui una spiegazione abbastanza ampia, perchè s'abbia a formarsene l'idea sufficiente alla intelligenza del successivo suo sviluppo.

E prima dirò senza tema d'essere contraddetto, che non è stato finora ben definito da alcuno, anzi neppure bene spiegato, e forse non bene inteso. Debbo però eccettuare Salvatore Fabris e Torquato Tasso. — Il primo era uno Italiano schermitore che sul finire del secolo decimosesto fu invitato alla corte di Cristiano IV re di Danimarca e Norvegia, e quivi creato capo dell'ordine dei Sette Cuori. La sua teoria, dedicata a quel Re suo alunno il 20 aprile 1606 e stampata in Copenaghen, è tutta appoggiata al tempo, tutta fondata sopra una profondissima cognizione di esso, talmente ch'io la crederei migliore fra quante ne sono state scritte finora, per questo e per molti altri motivi dei quali dovrò ragionare in appresso: pure, benchè in tutte le sue

operazioni, ch' egli ha l' arte di sapere anche molto bene spiegare, e che tutte sono di finissima scherma, non perda mai un istante il tempo di vista, la definizione teorica che dà di esso abbastanza non soddisfa.

Eccola = « Tempo si dimanda quel moto che l' inimico
« fa dentro della distanza, perchè quello che fa di lontano
« non si può chiamare altro che movimento, o mutazione
« di prospettiva, perchè tempo in quest' arte vuole signi-
« ficare occasione di ferire, ovvero di pigliare qualche
« vantaggio sopra il nimico, ne per altra cagione è stato
« dato nome di tempo alli moti che si fanno nell' armi se
« non per fare intendere che facendo un qualche moto
« quello è tempo, nel quale in un istesso punto non può
« fare altro effetto. » =

Il Tasso non potea dare alcuna definizione, che la natura della sua opera nol consentiva, ma ci ha esposto una Scherma in azione che mai meglio potrebbesi desiderare. =

« Il Tasso, dice Grisetti, di cui dubitiamo se il primo onore
« riponesse nella scienza poetica, o nel vero spirito na-
« zionale, e che certamente più amava di vedere la sua
« nazione perita nel maneggio dell' armi, che nel far versi,
« non ommise anch' esso di far fronte al cattivo argomento
« di coloro, che la Scherma hanno a vile per cagione dei
« duelli. » = Proponendomi d' illustrare un giorno il suo
poema in tutto ove parla di Scherma, io mi terrò felice se
giungerò a farlo meglio comprendere, e ad aggiungere un
pregio ai molti di questo tanto grande nostro Italiano. Egli
ci fa vedere gli effetti del tempo nella prima tenzone fra
Tancredi ed Argante =

« Della spada Tancredi e dello scudo
« Mal guardato al Pagan dimostra il fianco,
« Corre egli per ferirlo e intanto nudo
« Di riparo si lascia il lato manco;
« Tancredi con un colpo il ferro crudo
« Del nemico ribatte, e lui fere anco. —

Adunque Tancredi fa un *tempo passivo*, e lo fa espressamente perchè il nemico, credendolo effetto d'inesperienza, ne approfitti, e dia a lui un altro *tempo passivo involontario*: questo tempo di Tancredi dicesi anche *chiamata*; difatti il pagano, preso al laccio, corre per ferirlo, e intanto nudo di riparo si lascia il lato manco, ed ecco ottenuto da Tancredi il vero *tempo passivo involontario*, di certo esito per chi sa approfittarne, come lui che con un colpo il ferro crudo del nemico ribatte e lui fere anco, cioè para e risponde là dove ha veduto lo scoperto. Un *tempo attivo* ci rappresenta nel medesimo incontro.

» Il fier Circasso, che se stesso mira
 » Del proprio sangue suo macchiato e molle,
 » Con insolito orror freme e sospira,
 » Di cruccio e di dolor turbato e folle,
 » E portato dall'impeto e dall'ira
 » Con la voce la spada insieme estolle,
 » E torna per ferire ed è di punta
 » Piagato ov'è la spalla al braccio giunta.

Argante, portato dall'impeto e dall'ira, fa un *tempo passivo involontario*, ed alzando furioso il braccio e la spada per ferirlo di taglio, Tancredi ne approfitta per prendergli il *tempo attivo di punta*, che richiede un *minor tempo effettivo* nell'esecuzione: questa azione di Tancredi suole ora chiamarsi *appuntata* od *arresto*; ma, per le ragioni che dirò a suo luogo, io proporrei che si chiamasse, con antico vocabolo, *imbroccata*. Avvertite la circostanza del *portato dall'impeto e dall'ira*, la quale ne insegna che non devesi prendere questo *tempo attivo* che in tale o simile caso, altrimenti ci esporremmo troppo facilmente al *contro-tempo*, che sarebbe inevitabile; come pure ci mostra il pericolo che corre chi si lascia trasportare.

In altri autori non trovo una soddisfacente definizione del tempo, e quel che è peggio, non parmi troppo considerato nemmeno nelle azioni, perchè quasi tutti s'ostinano a non

giudicarlo che come *attivo*, similmente a quest'ultimo caso dell'imbrocata, o seppure fanno sospettare l'esistenza delle altre sorta di tempo, lasciano poi affatto di farne avvertire gli effetti e le applicazioni. Ecco come si definisce da alcuni.

= Rosaroll e Grisetti = « Il tempo è un essere indefinibile, considerato astrattamente; ma preso per rapporto alla scherma, è quel momento favorevole, che si dee scegliere per agire sul nemico, quand'egli è momentaneamente astratto, ne attende in quel punto il nostro colpo. »

= Enciclopedia francese = « On designe par le mot de temps les momens favorables que l'on doit choisir pour fondre sur l'ennemi = Temps = Mouvement que fait l'escrimeur sans tirer. Prendre sur le temps c'est frapper l'ennemi d'une bote dans l'instant qu'il s'occupe de quelque mouvement. »

= Gran Simularo dell'arte e dell'uso della scherma di Ridolfo Capoferro da Cagli, Siena 1610. — « Il vocabolo *tempo* nella scherma viene a significare tre cose diverse; primieramente significa un giusto spazio di moto o di quiete, che mi bisogna per venire a un termine difinito per alcun mio disegno, senza considerare la lunghezza o brevità di quel tempo, solo ch'io alla fine pervenga a quel termine = Appresso si piglia questa parola *tempo* in luogo di prestezza, rispetto alla lunghezza o brevità del moto, o della quiete. Il tempo non è altro che la misura della quiete e del moto. » =

= Regole della scherma di Francesco Antonio Marcelli; Roma 1686.— Non dà alcuna propria definizione, riferendo quelle di molti altri, che non soddisfano; ma è quello che forse meglio si accosta al modo mio di distinguere il tempo. Basta intenderlo.

« Dopo studiato il modo ed imparata la regola con la quale si fa l'azione, ne segue che si deve imparare il tempo nel quale ella deve operarsi: e perchè negli

« assalti ponno nascere diversi tempi, per questo dal Maestro
 « s'insegnano molte sorte di lezioni, acciocchè il giocatore
 « trovandosi a fronte del suo nemico, senza perdere mai
 « un momento di tempo, possa servirsi d'ogni azione la
 « quale è proporzionata a quel tempo che conosce aver
 « fatto l'avversario. E quanti tempi diversi ponno accadere,
 « tante azioni diverse si praticano. Ma ognuna è propor-
 « zionata ad un tempo, e tutte distintamente il proprio
 « tempo ricercano e sono al tempo sottoposte. »

Chiamerò dunque *tempo passivo*, quello che sta nella quiete, o nel movimento per cui si può essere feriti; *tempo attivo*, quello con cui prendiamo ad agire sul nemico; *tempo effettivo*, quella durata di quiete o di moto che costituisce un'azione, e *tempo misto*, quella distinzione dei diversi movimenti di cui un'azione è composta. Nell'applicazione, verrà ogni sorta di tempo meglio dichiarata.

ARTICOLO TERZO

Modo.

Il *Modo* è quello che insegna in quante e quali maniere si può ferire l'avversario, e pararne o cansarne i colpi; il *Modo* è la descrizione delle *azioni*, è la pratica della scherma.

E giacchè mi occorre il vocabolo *azione*, con poche parole mi sbrigherò intanto della sua definizione: veramente al modo si appartiene la spiegazione d'ogni termine tecnico, e questo non si può fare che sviluppandolo; basta per ora che sappiate doversi intendere per *azione* ogni movimento attivo, come *stoccata*, *parata*, *finta*, *taglio*, *indagine*, *attacco ec.*, dicendosi, di quelle situazioni che appartengono alla quiete, *posizioni*, come *guardia*, *scoperto* e via di seguito. *Agire*, *operare* agevolmente s'intende che cosa significano. Per *combinazione* poi, non solo si considera il legamento delle azioni,

ma eziandio l'incontro o il contrasto delle differenti armi fra di esse, o dell'arma coll'uomo.

Facilmente dunque si comprende essere cardine di tutta la scherma il Modo; e siccome le proprietà di essa al Modo si appoggiano, esponendolo, verranno anch'esse meglio chiarite. Quest'è quello che faremo nella parte seconda e nella terza del presente trattato.

Intanto importa di osservare che per Modo intendosi anche il metodo, e che ogni nazione e quasi ogni individuo ha il suo; ma gli è certo che quel metodo sarà migliore il quale condurrà a migliori risultati con le medesime, o con proporzionali combinazioni. E ciò dovrà certamente accadere quanto più il metodo d'uno schermitore s'accosterà a quei precetti fissi ed invariabili che la scienza ha sanciti, che la esperienza di tanti secoli ha confermati e fattone canoni principali della scherma. Ne parendomi qui opportuno il discuterne, bensì più appropriatamente ove parlerò dell'*assalto* nella parte quarta, dirò soltanto che il più eccellente Modo si è quello d'un continuo esercizio, e di non fare mai in questo esercizio cosa alcuna la quale alla pratica non corrisponda, che non possa cioè essere usata con vantaggio in un combattimento.

Non per altro motivo primeggiavano in guerra i padri nostri, se non se appunto perchè tenevansi costanti a tali principii; e molte antiche battaglie potrebbonsi citare, oltre quella di Barletta, le quali ne sono splendida testimonianza.

. Da secoli furono gli italiani ligi alla nazione francese, ne ancora, dopo tante prove d'infedeltà, hanno tutti voluto dismetterne il vezzo; pure, ove non cercavano in antico d'imitarli, si era nell'uso dell'armi, e se hanno dovuto soccombere sovente in campali conflitti perchè discordi, perchè traditi da tutti, fin dai propri fratelli, mai ebbero la peggio in tenzoni singolari: e ciò si ripete, poichè uomini egualmente valorosi ebbero entrambe le nazioni, dall'avere negli esercizi tenuto gli Italiani un metodo più fiero, più

somigliante al vero combattimento; come dicevasi degli avi nostri i romani della repubblica che i loro esercizi erano vere pugne senza sangue, altro non essendo per essi le pugne reali se non esercizi con sangue = *exercitia eorum pugnas sine sanguine, pugnas exercitia cum sanguine esse* = LIPSIUS.

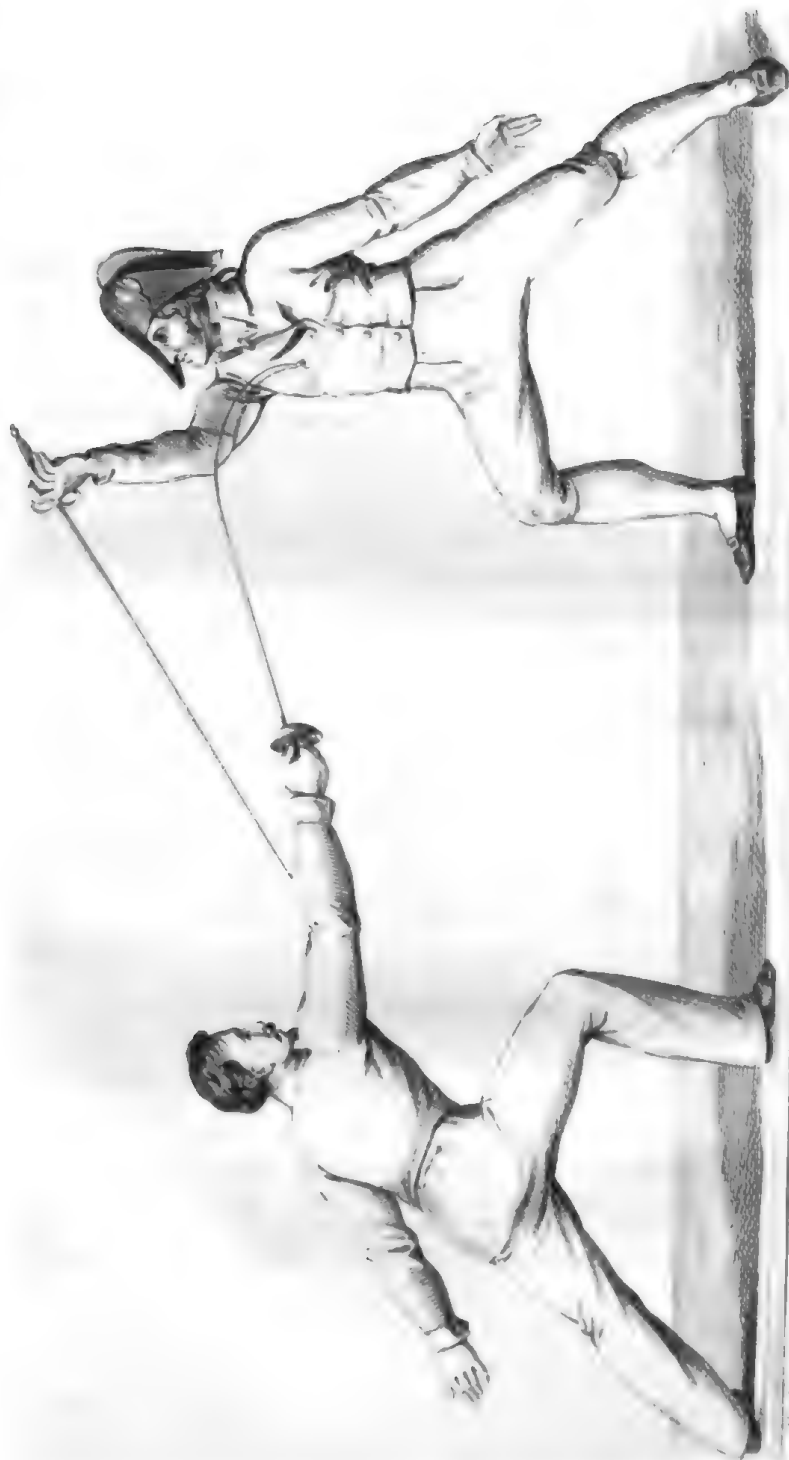
Quest'è il carattere principale che costituisce una notevole differenza nel modo di schermire Italiano da quello Francese, benchè ora più del forestiero che del nostrano ci siam fatti cultori, perchè più molle, più facile, più indulgente, scadendo noi così anche da quest'unico ed importante pregio che ancora sul finire dell'ultimo secolo tanto ci distingueva e facevaci temuti.

Onde tutti non vadano perduti inscriverò qui un solo fatto delle nostre tradizioni di scherma, ed io lo posso, poichè, sebbene ancora giovine, iniziato nell'armi fin da fanciullo, potei conoscere ed ammirare alcuni dei migliori che più sostennero l'onore delle armi italiane, e dalla bocca loro intendere assai dei nostri fasti sempre taciuti, per antico abito, da noi.

Scorreva il regno di Luigi decimoquinto, e si riposava il popolo Francese sugli allori mietuti sotto il suo predecessore, mentre l'Italiano occupavasi delle sue gare municipali, nè delle nuove idee che si andavano ovunque maturando altro prendeva se non quanto poteva servirgli di solazzo, o di materia a sterile discussione, attendendo, come pur tuttavia, che un altro popolo venisse a spandere il suo sangue per liberarlo senza disagio da quelli che anche allora chiamava suoi oppressori. L'esercizio delle armi era in Francia assai generalizzato, ma trattato molto leggermente, e soltanto quasi esca ai frequenti duelli, combattuti pressochè sempre a trastullo e per cause inconcludenti, ai quali però cercavasi di dare un esito poco micidiale; in Italia, al contrario, se ne andavano svezzando ognora più come di fatica inutile ed insopportabile. Pochi eletti però vi si mantenevano, i quali, cercando invano alcu

segno di lode nel proprio paese, colà si recavano ove la scherma era tenuta in gran conto, dove un Saint-Géorges, non d'altro merito fornito che d'una discreta abilità nella spada (dicesi che fosse creolo Americano di razza, e ne avesse il colore) era fatto onnipotente in una Corte voluttuosa. Ma non piaceva il gioco ai Francesi, perchè questi ruvidi Italiani voleano ad ogni costo misurarsi con essi, ed invece di adoperare un leggiero *fioretto* e pieghevole, di coprirsi il viso con maschera di fil di ferro onde garantirsi la vista, di tirare una scherma gentile e quasi convenzionale, adoperavano armi pesanti e lunghe, portavano scoperta la faccia assicurandosi sul proprio valore, e fieramente combattevano come se fosse davvero, gridando talvolta anche rabbiosamente e percotendo di terribili colpi, a sommo detrimento dei cavalieri, ed a grande spavento delle dame. Dimodochè cominciarono i Francesi a rifiutare di misurarsi coi nostri, il famoso St-Géorges primo fra tutti, dichiarando e proclamando essere gli Italiani bestiali schermitori, e chiamando talvolta fino la polizia in loro favore perchè gli allontanasse, come tra gli altri avvenne al valoroso Piovano di Torino, padre dell'ultimo Giuseppe, ed in Italia uno certamente dei migliori.

Giuseppe Gianfaldoni, romano, andò anch'esso a Parigi circa il 1778 per provare ai Francesi che la scherma italiana era migliore della loro; ma non volle il più sublime di tutti il Cavaliere St-Géorges cimentarsi secolui, facendogli arrogantemente rispondere che gli Italiani non sapevano battersi, con quella medesima sicurezza con cui, in tempi a noi più vicini, un loro generale in rocchetto disse: *les Italiens ne se battent pas*. Se non che sentendosi il Gianfaldoni in grado di provare che sapeva battersi, recossi a Tolosa ove tenevasi un' accademia di scherma (la quale si crede che fosse annuale) ed ove tutti gli schermitori di qualsiasi paese venivano accettati, regalandosi in premio a chi primo si distinguesse una spada d'oro, al secondo una d'argento;



la Guardia d'Armi

Accademia Italiana.

lat. d'Armi Genovese.

Accademia Francese.

De Scalzi Scherma. pag 13.

ed essendogli riuscito, per sua virtù, di conquistare la spada d'oro, con essa al fianco recossi di nuovo ad invitare all'assalto il St-Géorges, che non trovò allora modo di rifiutarsi. Malgrado l'aperto favore di tutti i grandi pel Francese (succedendo il combattimento in Corte) ed il manifesto disprezzo per l'Italiano, sola una voce essendosi levata a lodarlo, quella d'un diplomatico del re di Sardegna (1) mostrò la sua superiorità (2) in modo che il St-Géorges, forse per sottrarsi ad una seconda prova che fosse ancora più decisiva, piuttosto che per generosità, risolse di farselo amico, e conosciuto non bene fornito a denari il fe' nominare a Direttore dell'Accademia di Scherma di Lione, carica molto onorevole ed assai retribuita, che il nostro compatriota accettò con riconoscenza. Ahi che non dovevasi dal Gianfaldoni più rivedere la patria! poichè in Lione innamorando d'una giovane di cospicua e potente famiglia, e calda essa d'affetto per lui, non potendo vincere la resistenza dei parenti, entrambi si uccisero con simultaneo colpo di pistola nella cappella del palazzo dell'infelice ed amorosa fanciulla (3).

Dopo ciò voglio conchiudere che il Metodo Italiano antico, quello specialmente degli autori citati di sopra, è il migliore se viene seguito scrupolosamente, e che ad esso dobbiam ritornare onde ritornar valorosi, abbandonando il Modo Francese, che ne fu importato con molta iattanza sul cominciare di questo secolo assieme all'oppressione ed alla non curanza.

(1) Venne detto che fosse un conte Caccia, piemontese.

(2) Vedere la Tav. 2 ove si trova la stoccata francese tratta dal La Boëssière condiscipolo di Scherma e compagno come si dice, ed ammiratore del S.^t Georges, entrambi alunni di La Boëssière padre.

L'Art des Armes par La Boëssière. Paris 1818.

(3) Questo racconto ho inteso io più volte con assai altre circostanze, dai più vecchi schermitori, ed infine dal medesimo fratello Agostino Gianfaldoni, già nell'età più che ottuagenaria, in Livorno ove da quel tempo erasi tramutato; e da tutti ebbi fede essere vere e genuine le lettere stampate che formano una specie di romanzo intitolato = TERESA E GIANFALDONI.

Io dunque non intendo di produrre in queste pagine, e lo dichiaro solennemente, altro Modo che il nostro.

Ed un'altra distinzione vuolsi finalmente del Modo, che cioè secondo certe combinazioni debb'essere modificato, potendo talvolta le massime medesime ora una qualità di gioco richiedere ed ora un'altra, e perciò un diverso modo, ossia un metodo di schermire opposto ad un altro, ma pur sempre consentaneo ai principj più inconcussi della scherma.

Il Tasso fa vedere due metodi diversi nel secondo duello tra Argante e Tancredi, buoni entrambi ed adatti alle combinazioni in cui si trovavano l'uno rispetto all'altro gli schermitori, cioè quale minore di statura e molto agile cui conveniva il *gioco di attacco* (Tancredi) quale assai grande e robusto, sebbene più tardo, cui conveniva il *gioco di spada sciolta* (Argante). E così magistralmente il definisce in pochi versi, ch'io non saprei come in prosa potrebbesi meglio. =

« È di membra Tancredi agile e sciolto,
 « E di man velocissimo e di piede;
 « Sovrasta a lui con l'alto capo e molto
 « Di grossezza di membra Argante eccede:
 « Girar Tancredi inchino e in se raccolto,
 « Pur (1) avventarsi e sottentrar si vede,
 « E con la spada sua la spada trova
 « Nemica e in disviarla usa ogni prova.
 « Ma disteso ed eretto il fiero Argante
 « Dimostra arte simile, atto diverso (2):
 « Quanto più può va col gran braccio avanti,

(1) Io ho sempre ritenuto che il Tasso non abbia scritto *per* bensì *pur* particella riempitiva usata da molti, ed in ispecie dall'Alighieri in varii luoghi e nel seguente.

« Pur me, pur me e il lume ch'era rotto, »

Il *per* toglie molta forza alla descrizione, e fa dire che Tancredi non si avventava e non sottentrava, locchè non istarebbe; dà anche a credere che all'oggetto di far quello sia necessario girare inchino e raccolto, locchè pure è falso: dunque io tengo al *pur*, che risponde a tutto, e giurerei che così ha scritto Torquato.

(2) Cioè d'essere tanto dotto quant'esso nella scherma, bensì di tenere un metodo opposto, perchè a lui più confacente.

- » E cerca il ferro no, ma il corpo avverso;
- » Quel tenta aditi nuovi ad ogni istante,
- » Questi gli ha il ferro al volto ognor converso,
- » Minaccia e intento a proibirgli stassi
- » Furtive entrate e subiti trapassi.

ARTICOLO QUARTO

Misura.

La distanza dalla quale si può ferire od essere feriti, dicesi *Misura*. È facile il comprendere ch'essa varia secondo le posizioni e la più alta o più bassa statura dello schermitore, secondo la maniera di tirare, e secondo l'arma che s'impugna e le azioni che vogliono eseguirsi. Quando si è in luogo da poter ferire, dicesi essere *in misura*; allorchè si trova in situazione da non poter essere feriti e da non poter ferire, dicesi essere *fuori di misura*; se uno, o per avere maggiore statura o per altro motivo, si trova di poter ferire mentre l'altro è fuor di misura, dice essere *nella propria misura*; quando due tirano entrambi, si dice che sono *a doppia misura*; se uno avanza un passo di più della misura dice ch'ei viene *a mezza misura*; e se si accosta tanto da restare petto a petto col suo avversario, o quasi, dicesi ch'egli è venuto *sotto misura*, o che ha *chiusa la misura*.

- » D'or in or più si mesce e più ristretta
- » Si fa la pugna e spada oprar non giova,
- » Dansi co' pomi e infelloniti e crudi
- » Cozzan cogli elmi insieme e con gli scudi

TASSO *Ger.*

Dalla misura dipende la propria esistenza e la vittoria: importa dunque di saperla ben calcolare, nè debbesi dimenticare mai che si può essere fuori misura per una ferita nel petto, non già per la coscia, la gamba, il braccio, la mano; onde queste parti del corpo, quando trovansi in misura, bisogna che anch'esse si tengano difese, o che vi si abbia

molto riguardo. Così può accadere che uno si trovi fuori misura per ricevere un colpo di taglio nella parte che tenesse scoperta, non perciò sarà sicuro dalla punta che ferisce più di lontano.

Parlando della *stoccata*, della *guardia*, del *passo*, dell'*assalto*, verrà la misura meglio definita.

ARTICOLO QUINTO

Forza.

Nella Scherma si possono distinguere tre sorta di Forza, cioè: la *forza effettiva o dinamica*, la *forza di resistenza o ginnica*, la *forza di graduazione o statica*.

Intendesi per *effettiva o dinamica* quella *forza* che viene allo schermitore dalla propria costituzione fisica, e che accresciutasi certamente coll'esercizio continuato e lungo dei medesimi moti, lo fa agire in alcuno di questi con assai più di energia e di potenza, che non potrebbe da un altro il quale non si trovasse in simili vantaggiose condizioni, o delle quali avesse meno saputo trarre partito, locchè deciderebbe a suo favore un reale vantaggio, quando l'avversario non ne possedesse degli altri che questo bilanciassero o lo superassero anche.

Diremo *forza di resistenza o ginnica* quella che si acquista, non come la precedente in una sola azione od in un dato numero di queste, e soltanto per esse, ma bensì in tutti e qualunque si siano i moti, e che ci fa abilità d'eseguirne uno anche improvviso, anche inusitato, senza arrecarne sconcerto o spossatezza, che ci atteggia con facilità ad ogni posa, che nella quiete e nel movimento ci fa durare più lungamente e con fatica minore.

Ma la più importante in tutte le armi da mano, più specialmente nella spada, si è la *forza di graduazione o statica*;

questa è tale che assicura la vittoria a chi vi è superiore, benchè fosse al disotto nelle altre.

Non facendosi luogo in questa Prima Parte a lunghe spiegazioni, bensì a generali principii, quelle lasciandosi alla Parte Quarta ove dovressi parlare delle applicazioni, e mostrare in certo modo come la Scherma in azione, null'altro occorre aggiungere per evitare le ripetizioni, e non renderci troppo prolissi; e riservandoci di rilevare le qualità, l'uso e la relazione di tutte le tre forze quando in particolare si tratterà dell'assalto, occorrerà soltanto di ricordare sovente la forza di graduazione nella Parte Seconda e nella Terza ove trattasi della pratica, ed in un articolo apposito, che verrà tra poco, destinato a descrivere la *graduazione della spada*.

ARTICOLO SESTO

Tatto e Velocità.

Due basi principalissime della Scherma, basi che rendono questa scienza soggetta alla pratica, quando senza di esse sarebbe puramente teorica (salvo quanto si disse della Forza) sono il *tatto* e la *velocità*; hanno queste tale importanza da decidere talvolta di per se sole dell'esito d'uno attacco, dichiarandosi per quei che le possiede maggiormente, quantunque inferiore nelle altre più difficili cognizioni ed astruse. Sono desse tanto più fatali in quanto che non vi è alcuno che sia capace d'insegnarle, dipendendone lo sviluppo da un materiale esercizio, non potendosi altro fare dal maestro che dare alcune regole per meglio approfittarne.

È il tatto quella sensibilità, quel sentimento che partendo dal punto di congiunzione delle spade avverse si comunica alla mano, e quindi al corpo tutto ed all'anima quasi elettricismo; ed il quale ha analogia con quel sentimento del corpo che pure chiamasi tatto. Per esso noi sappiamo la

posizione della spada nemica, e la situazione del nostro avversario; conosciamo s'ei possa o no ferirci, e da qual parte; se vi si accinga, e con quale operazione; se possiamo ferirlo noi, o schermirci dalle di lui offese, quando anche ci trovassimo in una perfetta oscurità.

Sorella germana del tempo, la Velocità viene anch'essa dall'esercizio; sembra però che si trovi il più sovente in opposizione col Tatto, poichè accade ben di rado che queste due qualità si rinvergano riunite in grado eminente nello stesso schermitore; giacchè la velocità d'un giocatore viene quasi sempre da quella elasticità di muscoli che lo trasporta e il rende agevolmente furibondo; quando il Tatto viene da una sensibilità di fibre che tendono a un gioco cauto e posato: sebbene poi l'una e l'altro si aumentino coll'esercizio e si aiutino a vicenda.

Per quanto grande sia in me il desiderio d'essere breve nelle spiegazioni, conciso nello stile, locchè trovasi anche consentaneo alla natura d'uno schermitore, mi è pur forza talvolta arrestarmi sopra certe sentenze, e provarle con ragioni, o con esempi, o con autorità di scrittori, onde assicurarmi non solo della piena intelligenza del lettore, ma ben anco della sua persuasione.

Ho detto la Velocità sorella germana del tempo: quando un'azione s'intraprende fuori del suo tempo sarà certo meno rapida di quella che viene proprio nel suo tempo incominciata, ancorchè la durata specifica di quest'ultima fosse un poco maggiore. Passerò, per esempio, una cavazione: se nasce questa dall'attacco, bisognerà che cominci appena il ferro avversario ha preso a gravitare colla sua graduazione sul mio, al che gioverammi in ispecie la finezza del tatto; ma se mi lascerò addormentare un istante, sarà poi facilmente vana la mia cavazione, fosse anche del doppio veloce, oltre a che esporrommi ad una stoccata di graduazione, che eseguita con tutto comodo dopo finito l'attacco, potrà prevenire la mia parata ed essermi fatale. Verrà ciò

meglio inteso se si considera che nella Scherma i momenti sono assai rapidi, ed i moti assai brevi e talvolta impercettibili ad un occhio meno esercitato; che di rado però e molto difficilmente si possono interrompere i vari *tempi misti* di cui si compongono, e che questi hanno sempre una durata quantunque piccola, la quale è abbastanza decisiva. Ora un'azione, come si vedrà nella pratica, è composta per lo più di vari tempi misti, e la contraria debbe quando sull'uno, quando sull'altro cominciare; se questo tempo è fallato invano si vorrà correre: sarà periglioso il principio, ed inutile il fine.

Perchè un'azione sia veloce bisogna dunque che cominci in tempo, che finisca in tempo, e che passi per tutti i suoi tempi: dunque la velocità consiste nel prendere il tempo opportuno.

Ma avviene nella pratica che alcuni schermitori, poco dotti nella vera arte di schermire, e poco riflessivi, riconoscendo delle armi la principale applicazione, che cioè l'esercizio debb'essere coerente all'uso cui sono destinate, simulare per conseguenza un vero combattimento, armandosi di leggerissimo *fioretto* somigliante ad un frustino, e *forconando* e *frustando* a dritta, a sinistra senza curarsi d'alcuna sorta di tempo, sicuri di non poter essere offesi nemmeno d'uno sfregio sul viso, sia perchè hanno l'avvertenza di ben coprirsi con ferrata visiera, sia perchè i più abili, i più provetti schermitori sanno di dover essere gentili eziandio con gli ignoranti e pretenziosi, avviene, dico, talvolta a quelli di scompigliar questi ultimi sebbene in realtà più valorosi, e di comparire agli occhi degli inesperti superiori nella Scherma; e ciò perchè uno *smodato*, *intempestivo* esercizio ha dato loro, non della velocità, ma dell'agilità, della scioltezza, che poi a nulla giovano quando si tratti di fare davvero, quando è bisogno d'arte, di calcolo, di riflessione, quando uno errore costa la vita. Difatti date a costoro una vera spada nelle mani: non la sapranno maneggiare, non potranno nemmeno farla agire, perchè non

sono avvezzi a sostenerne il peso, a dirigerne i fili, a calcolarne la velocità, la forza nell'incontro, nella proiezione delle masse; digiuni delle più semplici massime di Scherma, ignorando qualsiasi specie di gioco e le varie modificazioni di esso, dipendenti dalla misura, dalla forza, dal *temperamento* dell'avversario, dal *terreno* sul quale si combatte, dalla causa financo per cui accade l'incontro, dalla diversità delle armi, che talora si verifica se non altro nella *tempera*, dall'*aria*, dalla *luce* e da mille altri accidenti; trovandosi nuovi in ogni cosa, perchè l'esercizio che hanno fatto era a tutt'altro inteso che ad un vero combattimento, cederanno vilmente, o soccomberanno sotto ad un nemico creduto assai più debole di loro.

E quanti non vi sono stati e non vi sono che hanno a questo modo usurpato ed usurpano una fama immeritata, e che all'occasione si sono trovati al dissotto, o si troverebbero d'un principiante o d'uno estraneo affatto all'arte valorosa. Questi cotali han fatto e fanno il disonore della Scherma, essendo arrivati perfino ad accreditare la massima che si possa con un brutale, temerario coraggio vincere un abile schermitore, e che perciò si renda inutile l'esercizio delle armi, svezvandone in tal modo ed alienandone la gioventù a grave disdoro, a sommo detrimento della patria.

ARTICOLO SETTIMO

Contro-tempo.

Non vi è azione nella Scherma che non abbia la sua contraria; quindi è che si dice *contro-tempo* a quella operazione che viene opposta al tempo, o passivo o attivo che sia, e colla quale si va a ferir l'avversario.

Vi sono degli schermitori che non fanno altro gioco che di contro-tempo; si esige però in esso una profonda cognizione

di scherma, ed una finezza di tatto che non si acquistano se non dopo lunga pratica e meditazione: però questo gioco si eseguisce quasi esclusivamente dai vecchi tiratori, i quali non si trovano più, per la diminuita velocità, in grado di fare un *gioco di attacco*, o di *tempo*, che assieme a quello di *contro-tempo* sono le tre principali e classiche sorta di gioco.

Nessuno meglio di Salvatore Fabris sopradistinto ha ragionato del gioco di contro-tempo, ed io non so se, quando nella Parte Quarta dovrò spiegarlo, il saprò fare meglio di lui; forse mi riuscirà di rendermi un po' più intelligibile ai meno dotti nell'arte, locchè potrà soltanto decidersi da chi si vorrà prendere il disturbo di farne confronto.

Tutte le volte che uno tira, sia che il faccia d'*intenzione*, per *chiamata*, od anco per *indagine*, si può prendere il contro-tempo sopra di lui, cioè si può tirare contemporaneamente assicurandosi del suo ferro, e guadagnandogli la graduazione nel tempo medesimo che si fa propria la nemica linea d'offesa, o che un'altra se ne forma poco discosta, sia parallela, sia col minor angolo possibile: ciò nel tirare di punta. Se si tira di taglio, trovasi il contro-tempo sempre in una posizione di parata, per la quale deve passare il nostro taglio, ed ivi coincidere col ferro nemico, il quale dee giungervi nel medesimo istante ed esserne parato. Attacco, per esempio, la spada di *terza*; scioglie il nemico e gira uno *squalembro di mandritto*; senza curarmi di cercare la *parata* per poi *rispondere*, o d'osservare se l'azione dell'avversario sia fatta per *finta*, giro anch'io un *mandritto fendente*: quando il tempo della mia azione sia giusto so certo di dover incontrare il ferro nemico alla *parata di prima* per cui passo, e quindi seguendo la mia spada il medesimo impulso, cadrà guadagnando un tempo, e rendendo quasi impossibile la difesa al nemico. Se invece di *risolvere* si fosse l'avversario arrestato, facendo una *finta*, e girando poi altro taglio, nemmeno dovrei curarmene, sempre rimanendomi un tempo d'avvantaggio, potendo perciò contare di giungere

a ferire quando la spada avversa fosse ancora a mezzo del secondo suo giro.

Il gioco di contro-tempo è la *botta segreta* di cui menano tanto scalpore i maestri ignoranti, che lo fanno per intuizione a forza di pratica, o per averne veduto od inteso da altri, senza conoscerne le vere proprietà e la giusta applicazione.

TITOLO SECONDO

DELLA SPADA

ARTICOLO PRIMO

Forma della Spada.

La Spada è un'arma diritta di acciaio somigliante ad un'asta, che ferisce di punta e talvolta anche di taglio. Essa è divisa in due parti: *lama* e *guardia* od *impugnatura*.

La lama, dalla guardia fino alla punta, presenta la figura d'una lingua di serpe; ha due *tagli* e la *costa* o *schiena* in mezzo. La larghezza e la profondità della lama sono determinate dal genio dell'individuo che deve adoperarla: quelle dei nostri giorni, che sono dette di *punta*, sogliono essere nella massima loro larghezza, cioè verso la guardia, di circa due centimetri, che vanno poi degradando fino alla punta, e di circa mezzo centimetro nella maggiore profondità.

La lama è d'una tempera finissima, dolce ed elastica, che, per quanto venga piegata, torna a drizzarsi. Ma non bisogna impiegare questo esperimento troppo sovente, ne di troppo caricarla, come fanno taluni inesperti che credono provar così la bontà della spada, poich'egli è indubitato che, ogni qualvolta vien la lama più o meno piegata, essa tende a snervarsi, quantunque insensibilmente, e perdendo

sempre di elasticità va poi a finire per rompersi o per rimaner gobba (1).

Gli amici Rosaroli e Grisetti, nella loro teoria di Scherma, hanno d'assai belle regole per distinguere le buone lame, alle quali si può ricorrere all'occorrenza; io credo però che la regola migliore sia il conoscerle per lunga esperienza, o il fidarsi di persona intelligente: perchè importa moltissimo l'essere forniti d'una buona spada nella circostanza che, se venisse a spezzarsi, come accade delle cattive, potrebbe andarne la vita.

Quel filo della spada che è sulla linea dell'*elsa* chiamasi *filo-retto* o *taglio*, perchè è il più soventemente adoperato nelle parate e nei tagli; l'altro chiamasi *filo-falso* o *contra-taglio*.

Nella lama sono anche da considerarsi il *ricasso* e la *cocchia* o *spica*: *ricasso* è quel pezzo di lama quadrato, della forma per lo più d'un parallelogrammo, che entra nella *cocchia*, e stà fra quella e la *crocetta*; *spica* è l'ultima parte della lama opposta alla punta, in forma quadrata, la quale entra nel manico e nel pomo, dove viene fermata.

Nella *guardia* od *impugnatura* della spada si distinguono: *cocchia*, *archetti di unione*, *crocetta* o *vette trasversale*, *manico*, *pomo* ed *elsa*. *Cocchia* è quella specie di scudo di ferro che garantisce la mano dai colpi dell'avversario, e molto contribuisce a garantire il petto; *archetti di unione* sono quelle due vette situate sulla medesima linea del *ricasso*, che attaccano la *cocchia* alla *crocetta*; *crocetta* è quella picciola asta di ferro trasversale alla lama ed al *manico*; e parallela al concavo della *cocchia*, che si prolunga quant'è la larghezza di questa, e talvolta anche in là più o manco, servendo allora mirabilmente a legare la spada nemica; *manico* è quel pezzo di

(1) Una lama di *filo* o di *mezzo filo* non debbe mai piegare oltre il terzo della massima sua lunghezza, considerata dalla *punta* alla *cocchia*, il punto culminante dell'arco formato dalla piegatura dovendosi trovare a metà di questo terzo, perciò alla sesta parte della lama: questo piegare della spada dicesi *terziare*.

Le lame di *punta* possono *terziare* fino alla metà: ma se la passano, come le altre se passano il terzo, sono certamente cattive.

legno o di metallo che viene a restar nella mano quando s'impugna la spada, e che sta perpendicolare al centro della crocetta; *pomo* è l'ultima estremità dell'impugnatura, quasi sempre di ferro, dove si fissa la coda della spada; *elsa* è una specie d'arco di ferro, nella proporzione più o meno di circa quarantacinque gradi, che, partendo da un punto della crocetta, viene ad attaccarsi verso la stessa parte, che è quella del taglio, al pomo della spada.

Questa è la forma della spada che abbiamo ereditato dai padri nostri, i quali se ne servirono tanto gloriosamente. Si pretende, e v'ha chi s'ingegna di provarlo, che tale medesima forma avessero le spade degli Spagnuoli fin dai primi tempi della Romana Repubblica, e che quell'accorto Senato, conoscitine i vantaggi non sì tosto ebbe ad attaccare le prime quistioni con essi, la facesse adottare a tutta la Romana milizia, sbandendone per sempre il corto suo *brando*.

Non mi arresterò a parlare delle moderne spade ed a stabilire un confronto, che troppo ne è incerta la forma, e più incerto l'uso e la scuola. Vedo bensì con piacere che, dopo averne deviato così stranamente fino ad adottare la sciocca forma del *fioretto* Francese tra noi, poco a poco ci siamo corretti, e già dappertutto in Italia ci raccostiamo all'antica nostra.

La forma diritta è quella che ha maggiore offesa ed assai più combinazioni di difesa, e più sicure, le cui figure geometriche sono più semplici e più perfette, come più semplice e più perfetta è la linea retta della curva e della mista. La crocetta e gli archetti fissano nella mano la spada in modo che difficilmente può cadere od esserne strappata, ed assieme al ricasso od incasso fanno dirigere in modo sicuro la punta; quest'ultimo poi con più facilità e più finezza ci fa sentire il tatto, comunicando immediatamente alla mano, e senz'altri corpi intermedi, l'elettricismo che nasce dall'attrito dei due ferri.

La spada descritta, dicesi di *punta*; se vuolsi atta ad adoperare anche il taglio debb'essere allora la lama alquanto più larga (circa una metà nel *doppio forte*, e circa il doppio nel *debole*): allora si chiama di *mezzo-filo*; e se poi si desidera più potente nel taglio, come spada da campo, sarà detta di *filo*, ed avrà una lunghezza proporzionata, ma sempre i suoi due tagli ben lisci, ed in mezzo la *costa* dalla quale degraderanno essi senza intoppi di righe, o d'altre coste, e di scanalature, almeno per quanto tira la lama dal *forte* alla *punta*; ma la guardia mai debbe cangiarsi.

Le migliori coccie hanno, con buonissimo intendimento, un orlo di ferro alla circonferenza, ripiegato verso la parte convessa, contra al quale viene a spuntarsi la spada nemica: quest'orlo dicesi *rivellino*.

ARTICOLO SECONDO

Misura della Spada.

Della lunghezza della Spada è stato molto discusso e contrastato; chi la vuole di 36, chi di 32, chi di 28 pollici, e chi anche di manco: io credo che sia un errore il pretendere di stabilire la misura specifica della spada per tutti, e per tutte le qualità d'uomini. La lunghezza della Spada dev'essere primieramente proporzionata alla statura di colui che deve adoperarla, perchè in quale imbroglio non si troverebbe egli uno che volesse adoperare la spada di 36 pollici, il quale fosse di piccolissima statura? Volendo snudarla dovrebbe, con molta lentezza, studio e fatica, impiegarvi entrambe le sue braccia; nel maneggiarla sarebbero le sue mosse più lente tutte, più complicate e difficili; venendo sotto misura a stento potrebbe servirsene, e con suo grande pericolo si troverebbe esposto ai terribili colpi dell'avversario che avesse una più corta e più agile spada; e per quanto resistente ei fosse (a causa della forza de' suoi

muscoli e d'un lungo esercizio) non potrebbe mai tanto durare quanto con una più adattata spada.

Sia dunque la Spada, io ripeto, proporzionata alla statura dello Schermitore; ed in tal modo potrà regularsi: appoggisi la punta in terra a fianco del pie' dritto; si rilevi la persona come s'indicherà nella *prima posizione* (fig. A, tav. 4.^a) di modo che acquisti il corpo la sua più vantaggiosa e più rilevata postura; pieghisi il destro braccio in maniera che venga la mano alla spalla, e rimanga il gomito rivolto a terra, formando, sì nella spalla che nel gomito stesso, il minore angolo possibile: quella spada che toccherà l'estremità del gomito col pomo sarà la più adattata a quell'individuo: si noti che questa misura viene ad essere tre quinti dell'altezza del proprio corpo.

S'intenda bene però che queste idee sono per la generalità degli Schermitori, e perchè si conosca che, dovendosi tenere una spada che debba servire in tutte le circostanze, è meglio che sia di quella misura; a suo tempo però diremo a chi, e in quai momenti si convenga meglio la spada lunga o corta, secondo i casi e la perizia di chi deve adoperarla.

ARTICOLO TERZO

Maniera d'impugnare la Spada.

Introducesi la metà della crocetta opposta all'elsa fra le due dita pollice ed indice, in modo che venga a toccare la estrema giuntura del pollice medesimo; si afferra il ricasso con le stesse due dita, la seconda falange dell'indice appoggiando trasversalmente, e la prima del pollice orizzontalmente, facendosi scambievole reazione; si passa quindi il dito medio nell'angolo retto che forma l'altra metà della crocetta col ricasso, e si piega fino a portare la prima falange al di là del punto di congiunzione della crocetta col

manico, nella direzione del vertice dell'angolo retto indicato; e con le rimanenti due dita, anulare e mignolo, si abbraccia il manico per modo che le estremità vengano a congiungersi colla parte carnosa della mano sottostante al pollice. Avvertite però di non istringere troppo fortemente, di non fare cioè una forza attiva, poichè ne verrebbe di conseguenza che i muscoli della mano e quelli del braccio si sposserebbero in pochi momenti, e, dallo stato di forza concitata, passereste ad uno stato di estrema, fatale debolezza: tenete la vostra mano come se fosse di ferro, che non si lascerebbe aprire mai, ne farebbe forza attiva di sorta: fate adunque e mantenete una forza inerte.

Questa maniera d'impugnare la spada viene, come ben si comprende, dalla forma della sua guardia: fino a che si useranno le spade colla guardia poco dissimile dal bastone, senza crocetta, cioè, e senza ricasso, il manico prolungato fino alla coccia, la quale, per la barocca sua forma, sembra piuttosto destinata ad impaccio che a difesa della mano, non altrimenti che il bastone dovranossi impugnare. Codeste spade, o somiglianti, vennero usate nell'infanzia dell'arte di schermire, e poi perfezionate assieme ad essa, con essa decaddero da ultimo; volendosi rimettere in onore la nobile scienza, d'uopo è necessariamente riadottare la spada che la rappresenta, quella cioè sopra descritta.

Paragonate le due maniere di impugnare la spada, e troverete la differenza dell'arte, nella differenza delle spade che ne sono strumenti. Con quella impugnata nel modo suindicato, voi avete quattro punti d'appoggio che si fanno scambievolmente reazione, il ricasso, la crocetta, le due vette ed il manico; la mano, posta al centro ove le forze convergono di questi appoggi, si sussidia di essi senza sua fatica, e colla più grande sicurezza, di maniera che se tutti in una volta non le mancano, cosa assai difficile e rara, non può temere di perdere la spada, e quand'essa unisce la propria forza a quella di questi appoggi cresce di possanza in pro-

porzione sorprendente, quasi che quelle forze fossero tutte vive ed agenti, che le une per le altre venissero moltiplicate. Osservate al contrario una spada che non s'impugna altro che pel manico, e vi sarà agevole il comprendere, seppure non v'accadrà di provarlo colla pratica, e talora eziandio con vostro danno, come debbe faticare la povera mano per tenersi aderente a quel miserabile manico, e per fare che non le sfugga: quindi la sua facile spossatezza, la mancanza di fiducia, di forza, di resistenza.

E la direzione?... — tenete la mano di quarta, e vedrete che la punta tende sempre al di fuori, e difficilmente potete mantenerla diretta sulla linea d'offesa; proporzionatamente nelle altre posizioni, fino alla seconda, che per essere assolutamente dannosa con quella sorta di spade, poichè col menomo sforzo si fanno fuggire di mano, e talvolta senza di quello, dovette bandirsi dal loro gioco per coloro che quell'arma adoperavano, e sostituirvi l'ottava, assai più debole e contraria a' cartocci. Colla spada Italiana, invece, mediante la crocetta, o vette trasversale, assicurate la direzione, senza fatica la mantenete sulla linea, ed in qualsiasi posizione sempre fortemente si abbraccia, così nella seconda, che fu anzi detta *parata naturale*.

Il tatto è poi di grande importanza, stantechè l'avete con questa finissimo, appoggiando le vostre dita propriamente sul ferro della lama, che è il ricasso, e l'elettricismo — giova replicarlo — che si sviluppa dall'attrito delle due spade, si comunica a voi senz'altri corpi intermedi, come accadrebbe se aveste nella mano il solo manico.

La cocchia, oltre al formare la migliore difesa della mano, per la sua figura circolare, obbliga il ferro nemico a deviare, passandole tangente, per modo che, soltanto avanzando il braccio sulla linea, determinate un'angolo abbastanza aperto da coprire tutto il petto.

Introdottosi tra noi il fioretto Francese sul principio del corrente secolo, presto se ne conobbe il difetto e l'incoe-

renza, onde avanti ancora che finisse il primo quarto di secolo, alcuni eletti ingegni Italiani tentarono con ogni studio di porvi riparo. Senza tener conto dei migliori che mai vollero adottarlo, parmi venisse designato un Bianchi di Milano, che primo cercò di ricondurre l'arte alla nostra scuola, sia rimpastando il suo gioco, pretto Francese dapprima, coll'Italiano di cui fessi cultore, sia riformando il fioretto, adattandovi la coccia: cosicchè diessi al metodo il suo nome, dicendosi *scuola di Bianchi, fioretto alla Bianchi*, e poi alla *mezza Italiana*. Alla sua Scuola si formò in Milano un' eletta di schermitori, i quali poi dilatando il metodo, e sempre più avvicinandosi a quei valorosi che la scuola Italiana mantenevano incontaminata, conobbero poco a poco la necessità d'assicurare lo strumento alla mano, prima legandolo con una fettuccia, poi con uno spago in cui passavano le medesime due dita che avrebbero dovuto entrare nel ricasso (indice e medio) quindi allo stesso uso facendo servire una passa di cuoio, e finalmente un gancio, od occhiello di metallo, sempre ciononpertanto in posizione falsa, perchè situato verso il piatto della lama, al dissotto quando si è in posizione di quarta; finchè si venne da ultimo e si adottò nell'Esercito Subalpino il gancio medesimo nella direzione del filo retto, e perciò funzionante come l'archetto dalla parte dell'elsa, al quale metodo però, quasi a scherno degli Italiani, si volle dare il nome di *spada alla Russa*.

Io porto fiducia che le spade tra noi si ridurranno ancora Italiane, come ormai si va di bel nuovo riducendo l'arte, come si sono già ridotti pressochè tutti gli animi.

La spada al nostro modo non ha bisogno d'essere legata, ed io mi meraviglio come nella teoria dei Rosaroll e Grisetti tanto si sbraccino per insegnare vari metodi di farlo: anco gli uomini più illustri pigliano talvolta degli scappucci!

Non dovendosi, come dirò ancora, far mai nell'esercizio cosa che non si possa usare nell'applicazione, ed essendo ridicolo il concepire di poter ogni volta che si mette mano alla spada per

combattere avere la comodità di legarla, si rileva agevolmente come uno il quale vi fosse avvezzo dovrebbe averne svantaggio; d'altronde quante volte la spada, così legata, non potrebbe servire d'impaccio nel combattimento? — La *dragona*, al contrario, riesce utile, poichè passata sul braccio, ne lascia facoltà d'adoperare la mano senza perdere il ferro quando non si ha tempo di rimetterlo; ne abbiamo esempio nel Tasso Gerusalemme Canto 19.

- » Alfin lasciò la spada alla catena
- » Pendente, e sotto al buon Latin si spinse
- » Fè l'istesso Tancredi, e con gran lena
- » L'un calcò l'altro, e l'un l'altro ricinse;

Qualunque di questi due si fosse trovata la spada assicurata alla mano, avrebbe di certo dovuto soccombere nella lotta.

Il modo d'impugnare la spada sopra descritto dicesi *a doppia chiave*; un'altro se ne usava in antico, il quale chiamavasi *a chiave serrata*, solo un dito (l'indice) introducendo tra la crocetta e il ricasso, nell'angolo verso l'elsa; ma questo metodo venne poi con ragione sbandito, non solo perchè assai poca forza aggiungeva all'impugnatura, si anco perchè il dito, troppo debole per resistere agli sforzi, molto soffriva da questi, fino ad avvenire dei casi in cui era spezzato.

ARTICOLO QUARTO

Graduazione della Spada.

Chiamasi *graduazione* la forza di cui è suscettibile la spada, ossia tutta intera la lama, in ogni suo punto. I chiarissimi amici Rosaroll e Grisetti nella loro *Scienza della Scherma* hanno trattato questo articolo assai diffusamente, e con profusione di matematica dottrina; io rimetto chi volesse approfondire la materia a quel trattato, e mi contento di citare

qui la loro conclusione. = « La Spada dee considerarsi
 « dunque come una leva di terzo genere, avente il punto
 « d'appoggio in *a* (*la metà del manico*) la potenza esercitata
 « in *b* (*il polo della coccia*) e la resistenza al punto di con-
 « tatto delle due spade. » = Tav. 3, fig. *H.* = È egli dunque
 evidente che, se dovrete sostenere un peso, o fare uno sforzo
 qualunque colla spada, il punto maggiore della vostra forza
 sarà quello che più s'avvicinerà al punto di potenza, cioè
 là dove la lama s'interna nella coccia; e che, se progredirete
 in avanti sulla lama, avrete sempre una minore forza
 proporzionale, fino alla punta, ch'è il punto più debole della
 spada, e dove la vostra forza è di pochissima entità. Ciò
 posto, voi potete dividere in quante parti vi piace la lama
 della spada, e nominarle *gradi di forza*, chiamandoli, o con
 nomi propri, come *debole*, *forte* ecc. o con progressione nu-
 merica, come 1.^o, 2.^o, 3.^o ecc. Quello ch'io voglio con-
 chiudervi si è che, se due Schermitori di eguale forza fisica,
 e con due spade eguali, metteranno le due lame a contatto,
 quegli avrà più forza, e verrà a predominare la spada del-
 l'avversario alla cui lama rimarrà meno spazio dal punto
 di contatto alla coccia, e, per quanto piccola fosse questa
 differenza, dovrà l'altra spada esserne depressa: questo è
 quel che si chiama *attacco di spada*.

Senza troppo inoltrarmi in altre astruse definizioni, a me
 basterà il dividervi la spada in quattro parti eguali, che
 chiameremo: *debole*, *mezzo-debole*, *forte* e *doppio-forte*. Capirete
 facilmente che il debole è la parte in cui trovasi compresa
 la punta, il mezzo-debole la parte seguente, il forte l'altra,
 ed il doppio-forte la parte che termina colla coccia. Tav. 3,
 fig. *H. e. d. e. f.*

Serve il debole a *ferire*, sia di punta che di taglio; il
 mezzo-debole ad *attaccare* il ferro; il forte a *parare*; il
 doppio-forte a *legare*.

TITOLO TERZO

DELLA POSIZIONI DEL PUGNO



In quattro primarie posizioni si tiene il pugno, ossia la mano quando ha impugnata la spada: col taglio della lama in alto, il gomito guardando verso le spalle, dicesi *posizione in prima* — Fig. A, tav. 3.^a — facendo col pugno un quarto di rotazione, e portando il piatto della lama parallelo alla terra, si viene alla *posizione in seconda* — Fig. B, tav. 3.^a — con un altro quarto di rotazione, il taglio della lama trovandosi in posizione opposta alla prima, si va alla *posizione in terza* — Fig. C, tav. 3.^a — finalmente con un altro quarto di rotazione, trovandosi la spada in posizione opposta alla seconda, si arriva alla *posizione in quarta* — Fig. D, tav. 3.^a

Sonvi altre due posizioni dette *posizioni medie*: alla metà della terza e della quarta trovasi una posizione, la quale chiamasi perciò *fra terza e quarta* — Fig. E, tav. 3.^a — ed alla metà della terza e della seconda trovasene un'altra, che si chiama *fra terza e seconda* — Fig. F, tav. 3.^a — La prima di queste due posizioni medie viene usata per parare la quarta, ossia *indentro al dissopra*, e la seconda per parare la terza, ossia *infuori al dissopra*. Io aggiungerei un'altra media, che sarebbe *fra quarta e prima*, la quale da molti, in molte circostanze, e con buono intendimento viene usata a parare il mezzo-cerchio, ossia *indentro al dissotto* — Fig. G, tav. 3.^a

Vogliono alcuni che il nome di queste posizioni venga dal modo di cavare la spada del fodero, ed infatti passa la mano per esse, cominciando dalla prima — Fig. A, tavola 4.^a — vogliono altri che venga dalle varie *guardie*, altri dalle diverse maniere di ferire o di parare di punta.

A tutte queste combinazioni potendosi adattare, noi accetteremo il fatto compiuto, non essendoci riuscito di rinvenire documenti che sciolgano la questione, ne sapendosi come interrogare gli antenati nostri che da molti secoli ce ne hanno trasmesso le denominazioni.

TITOLO QUARTO

DELLA GUARDIA



« Si reca in atti vari e in guardia nove. »
TASSO, Ger. C. 8.

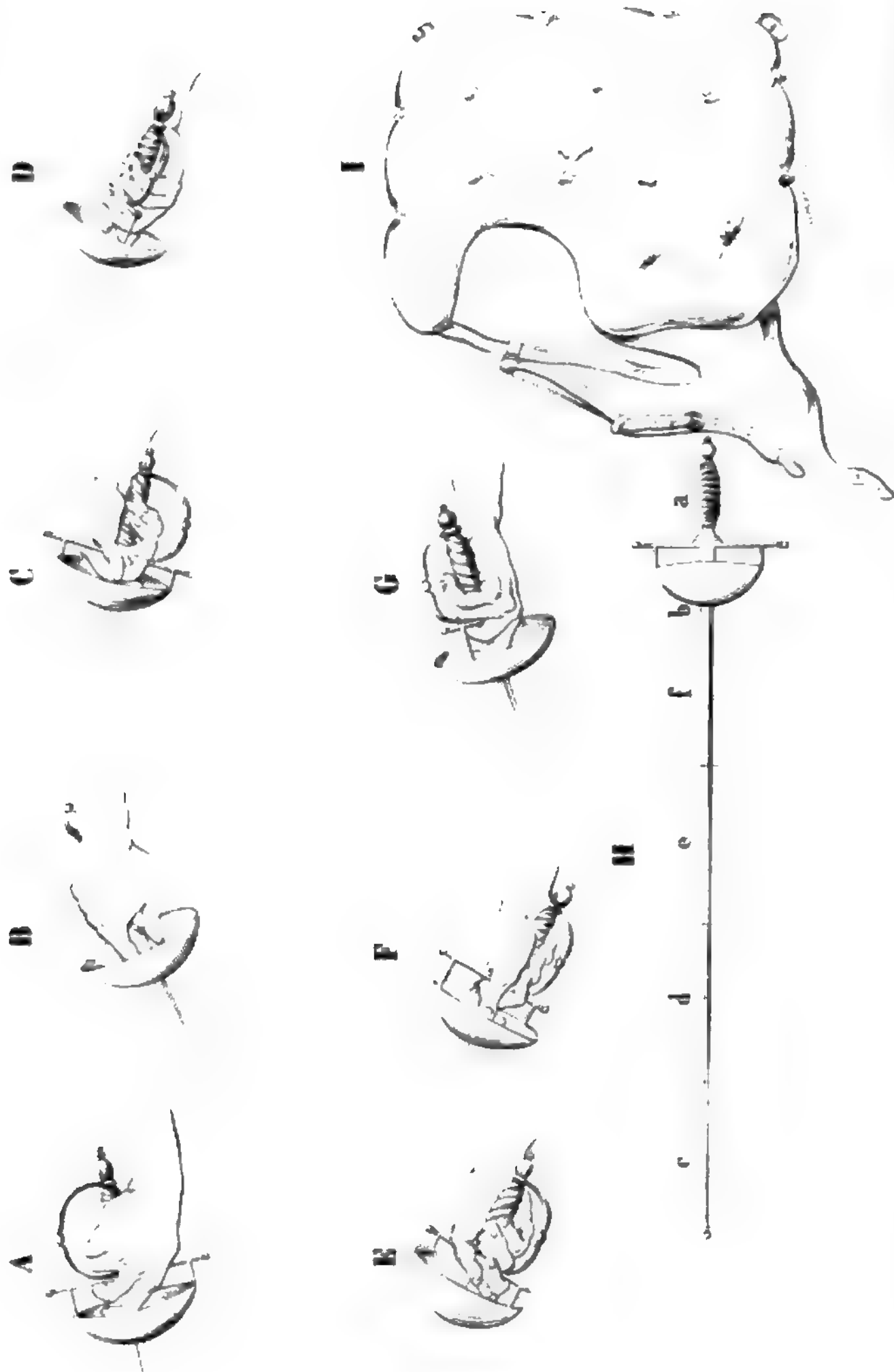
In molte maniere e differenti fra loro può lo Schermitore atteggiarsi e prepararsi in guardia, essendo una erronea idea quella di pretendere che ognuno e contro ogni sorta di Schermitori debba postarsi nel tale, o tale altro modo, per quanto fosse il migliore del mondo. Prescindendo dall'autorità del Tasso, che abbiamo nell'epigrafe qui sopra, due sole considerazioni che si facciano ne l' mostreranno ad evidenza. Primieramente, se restate sempre nella stessa posizione, non potrete rimanervi a lungo, perchè quella parte di muscoli che agirà dippiù si straccherà talmente che vi renderà pigro e mal'atto a sostenere un'attacco, con sommo vostro pericolo: quando invece, per piccolo cangiamento che facciate alla vostra posizione, verrete a mettere in azione degli altri muscoli, e darete agio a quelli affaticati di riposarsi. E, secondariamente, se il vostro avversario vi troverà sempre nell'istesso atteggiamento, verrà a conoscere meglio la progressione del vostro giuoco, e potrà fare sullo stesso e sulla guardia medesima delle osservazioni, e prendere delle risoluzioni che vi saranno fatali. Oltre di che non è possibile una eguale situazione di guardia sia sempre la più vantaggiosa nei differenti metodi di schermire, ri-

chiedendo anzi ognuno una speciale posizione. Sviluppando le lezioni, verrò a mettere meglio in chiaro codeste massime.

Insegnerovvi perciò qui una sola posizione, la posizione media, quella che ha in sè più vantaggio per la generalità del gioco, e che facilmente comunica con le altre: in seguito v'indicherò meglio quali modificazioni possiate darvi.

Prima però di passare alla guardia, bisogna conoscere la posizione preparatoria, detta *prima posizione dello schermatore*. Immaginate adunque, o fate che si trovi realmente sul terreno sopra il quale vorrete esercitarvi, una linea retta, che chiamasi *direttrice*, la quale passi per lo mezzo delle due vostre calcagna messe a contatto, e per lo mezzo della punta del pie' dritto, e che vada la stessa linea a passare per lo mezzo della punta del pie' dritto e delle due calcagna dell'avversario, che supporrete nella medesima vostra posizione: i vostri piedi formeranno fra di essi un angolo retto. Il corpo sia ritto, perpendicolare alla stessa linea, e profilato nella sua direzione più che possibile; la mano sinistra impugnì il fodero della spada immediatamente sotto la coccia, e posi sull'osso del fianco sinistro; il braccio sinistro chiuso al corpo; s'impugnì colla mano destra la spada nella posizione di prima, e col metodo insegnato all'art. 3.^o, tit. 2.^o; il braccio destro, che viene alquanto curvo, appoggiato al corpo e col gomito rivolto in avanti; la testa elevata, gli occhi fissi negli occhi dell'avversario: in questa posizione una linea retta che cadesse dall'occhio sinistro dovrebbe passare in mezzo del corpo e venire a toccare il vertice dell'angolo retto che formano i due piedi: procurate di dare a questa un'aria di scioltezza e di facilità, che si richiede in tutte le posizioni della Scherma. Vedete la fig. A, tav. 4.^a

Di qui, con rapido movimento, cavate la spada dal fodero facendo passare la mano destra per tutte le posizioni di pugno sopra descritte, finchè finirete alla quarta quando già la spada sarà tutta fuori; tirate indietro il braccio sinistro quanto, per la maggiore facilità, la misura della spada il



Aut. Pallas. (Anatomia)

Prospetto del piede — Fieretto.

De Scalzi Scherma pag 34.

richiede; indirizzate la punta in avanti, stendendo il destro braccio quasi interamente; portate subito avanti il pie' dritto circa due misure dell'istesso piede, sempre però sulla direttrice; piegate egualmente le giunture delle coscie e dei ginocchi in modo da abbassarvi circa un quinto della vostra misura; il tronco e la testa rimangono sempre nella stessa posizione che aveano prima, e trovansi nel centro ed in perfetto equilibrio sulle due gambe; le ginocchia sono rivolte verso le rispettive punte dei piedi; il pomo della spada è diretto alla mammella destra, la punta agli occhi dell'avversario; la mano ed il braccio sinistro formeranno un piano con la propria spalla, facendo un angolo ottuso alla giuntura della spalla medesima ed un angolo acuto alla giuntura del gomito. Questa è la *posizione della guardia*, che vi rappresenta la figura *B* della 4.^a tavola.

Avvertite di non avanzare mai (per metodo) il corpo, tanto nel mettervi in guardia quanto in qualunque altra circostanza, se prima non avete portato tutto il vostro braccio e tutta la spada sulla direttrice, onde tenere così in soggezione il nemico, ed essere pronto ad opporvi a qualunque repentina sua risoluzione: perchè, altrimenti facendo, vi esporreste ad essere colpito, quasi senza alcuna speranza di scampo, da un avversario intraprendente e poco leale. Che anzi, se vi trovaste in situazione di dover mettervi in guardia essendo troppo vicino all'avversario per modo che, avanzando il pie' dritto col metodo insegnatovi dissopra, vi trovereste non solo in misura ma forse anche a mezza misura; se vi accadesse, dico, di trovarvi in tale situazione, dovrete invece portare il pie' sinistro indietro, facendo nel resto tutti gli stessi movimenti, e verreste così ad essere due misure circa del vostro piede più lontano dall'avversario di quello che noi sareste col metodo d'avanzare il pie' dritto: e se questo non bastasse dovrete prima fare uno, due, tre passi indietro, secondo le circostanze. Abbiate adunque per massima di mettervi in guardia sempre colla maggiore cautela,

e sempre fuori di misura. La fig. *B* della tav. 5.^a rappresenta la guardia vista per di dietro.

La posizione del braccio sinistro come viene indicata fu in uso sempre tra gli Italiani e gli Spagnuoli; ora si adotta però da molti la maniera Francese, di tenere cioè indietro il braccio e la mano aperta e più alta della testa — Fig. *A*, tav. 6.^a — benchè noi non ci opponiamo a questo metodo, incliniamo però all'altro per le seguenti considerazioni: primo perchè è originale nostro; secondo, per non esser vero che la mano così posta sia in pericolo nel giocare di punta, nè a me in venticinque anni d'esercizio, nè ad altri ch'io sappia si è mai un tal caso verificato; terzo, perchè anzi da questa posizione trovasi presta e con più facilità alla difesa cui è in certi casi riservata, *alle opposizioni* ed *alle prese*, come si dirà a suo luogo; quarto, e finalmente perchè dà più slancio e più velocità nella *stoccata*, maggiore facilità al *ritorno in guardia*.

Anche in Italia si è ormai introdotto l'uso fra molti (coloro specialmente che credono la Scherma nata ieri, e non l'hanno veduta e conosciuta che nelle armate dell'Impero, od imparata da chi l'avea male appresa colà) di insegnare una sola guardia come panacea universale, e questa con tutto il corpo inclinato all'indietro ed il suo peso portato sulla gamba sinistra: dicono che così si è più lontani dalle offese del uemico, e che si trova la gamba dritta più pronta a partire nella *stoccata*. — Spropositi! — dicono gli Italiani che, in primo luogo, quella guardia mostra paura, ed essi non usi ad affettare il coraggio che non hanno, non vogliono mostrare il timore che non sentono. D'altronde è dessa contraria a tutti i precetti teorici, poichè richiede più tempo per arrivare a ferire, trovandosi il corpo, la spalla, la mano più discosti; fatica troppo la gamba sinistra, la quale è obbligata a sostenere quasi sola il peso di tutto il tronco, nè può quindi impiegare tutta la forza di cui sarebbe suscettibile quando deve lanciare la *stoccata*; poichè in tal



la Palla di

Alto di

il Grande di

Guardia . Italiana . Prima posizione .

De Scalzi Scherma pag. 37.

modo non si ha più la risorsa d'una *ritirata di vita*, parata eccellente, ed unica in certi casi che ci appresenti uno scampo; e trovandosi il corpo fuori del centro, e fuori perciò d'equilibrio, in un urto, in una scossa può facilmente cadere.

Tirando io in Bologna del 1834 in una Accademia di Scherma, mi trovai davanti, tra gli altri, un certo tale che avea l'uso di stare in guardia nel modo da me biasimato, e di adoperare quasi sempre la *ritirata di vita*, piegando in addietro il tronco (già nella guardia piegato) fino a renderlo orizzontale, di maniera che il fianco destro era la sua parte più rilevata; per chi gioca in pubblico e vuole mostrare gentilezza riesce quel metodo assai disagiata, impedendo di poter colpire nobilmente in petto come si richiede, mentre sarebbe fatale a chi volesse usarlo con l'armi. Già gli spettatori ridean quasi della mia delusione, e della sorpresa che arrecavami tale sciocca novità, quando in un punto risolsi e trovai modo di porvi riparo. Colto il momento che si piegava colui, guadagnai rapidamente la misura, passai con velocità il piede sinistro e trovandomi per tale *trapasso* ritto al suo fianco, gli posai leggermente e con sua sorpresa il *bottone* del mio *fioretto* sul petto — Tav. 7.^a — tutti gli astanti ruppero allora in una salva di applausi. Ma non contento io, siccom'egli continuava, gli serrai un'altra volta addosso, e lanciai con forza la stoccata per modo che, mentre la lama passava parallela al di sopra del suo tronco situato orizzontale, la coccia gli percuotesse con violenza nel fianco ed il colpo lo atterrasse; locchè avvenne mirabilmente, sicchè egli ne stramazza con poco garbo e con non molto piacere a terra, onde più clamorosi si fecero gli applausi degli spettatori, e così universale la disapprovazione per lui che fu costretto di ritirarsi.

TITOLO QUINTO

DEL PASSO.



« Cautamente ciascuno ai colpi a-nuove
 « La mano, ai guardi l'occhio, ai passi il piede. »
 Tasso Ger., C. 6.

Si chiama *passo retto* quello che vi mantiene sempre sulla direttrice, o in avanti, o indietro che vi muoviate. Consiste, per avanzare, nel portare il pie' dritto in avanti tanto quanto è lungo esso piede, in modo che l'estremità del tallone venga a trovarsi dov'era prima l'estremità della punta, sottentrando subito, per altrettanta misura, col pie' sinistro. Il corpo deve scomporsi nel movimento meno che sia possibile, e la guardia rimanersi sempre la stessa. Per retrocedere, si muove indietro prima il pie' sinistro, e si sottentra subito col dritto: nel resto, tutto lo stesso. In termine tecnico dicesi all'avanzare *crescere in misura*, e al retrocedere *rompere la misura*.

Chiamasi *passo obliquo* quello che porta il piede da cui principia il movimento, cioè il dritto, se in avanti; il sinistro, se indietro, fuori della direttrice; e dicesi *obliquo in dentro* se va a sinistra, *obliquo in fuori* se va a dritta della direttrice medesima. Viene però questo passo usato di rado.

Abbiasi sempre in memoria che, avanzando, si va incontro alla punta nemica, ed è massima nella Scherma che, chi va contro alla punta, va contro alla morte. Siano adunque le mosse in avanti dettate dalla più consumata prudenza, ed accompagnate dalla più grande circospezione.

TITOLO SESTO

DELLA STOCCATA



ARTICOLO PRIMO

Botta diritta.

« E cerca il ferro no, ma il corpo avverso. »

Tasso Ger. C. 19.

Chiamasi *stoccata* qualunque botta che va a ferire l'avversario. Tutte le differenti specie di *stoccata* v'insegnerò nelle lezioni; qui importa soltanto farvi conoscere quella che si chiama *botta diritta*, e la maniera di farla.

Stando nella guardia suddescritta, voi dovete primieramente distendere affatto in avanti il vostro braccio di maniera che i muscoli ne siano tutti contratti, e stringendo con forza la mano che impugna la spada, venga questa ad essere come basata sopra un'asta di ferro; nello stesso tempo il vostro pugno deve portarsi all'altezza degli occhi, non tanto però da impedirvi la vista degli occhi avversari, e la punta cadere nella direzione del petto nemico, od in quell'altra direzione che volesse darle; alzate subito il piede dritto, e stendendo velocemente le due giunture della gamba sinistra, quasi due molle che si scarichino, verrà da esse con violenza gettato il tronco in avanti, ed il piè dritto, che avrà avanzato circa due misure del piede stesso, poserà a terra alla fine del movimento, e gli servirà d'appoggio; nel medesimo tempo che darete impulso al corpo servirà ad accrescerlo se slancerete indietro il braccio sinistro, il quale anderà a cadere nella direzione opposta al dritto e nella medesima posizione. Con tale vibrazione, e con tutto il peso del corpo addosso, dovrà la punta, qualunque sia l'intoppo

che s'opponga al suo corso, o penetrarlo, o spezzarsi: giacchè non lascerete mai piegare il vostro braccio da nessun contraccolpo. Nella posizione di stoccata, le giunture delle coscie devono essere aperte più che possibile; la giuntura del ginocchio dritto deve formare angolo retto, od anche acuto, ma non mai ottuso, perchè vi renderebbe difficile il ritorno in guardia; il piede destro sulla direttrice, il ginocchio sulla direttrice, il tronco inclinato più che potete sulla coscia dritta, e ben profilato sulla direttrice; la testa alta, e rivolta in avanti; il raggio del vostro occhio dritto deve formare una linea coll'estrema convessità dell'orlo di sopra della coccia e coll'occhio dritto dell'avversario (1); la gamba sinistra affatto distesa, ed i suoi muscoli nella massima tensione; il piede sinistro piano sempre in terra, come trovavasi nella posizione della guardia. Se la vostra botta sarà bene *sbracciata* osserverete che, dal piede sinistro al punto di contatto in terra d'una perpendicolare che farete cadere dalla mano dritta, passerà la misura stessa del vostro corpo. Vedete la tavola 5.^a figura 4.

Tutto lo scopo della Scherma di punta, ed in gran parte nel taglio e nelle altre armi, si riduce a questo di tirare una stoccata la quale abbia effetto, nè per altro si fanno tanti e sì diversi moti se non con questo intendimento: dunque importa moltissimo che bene s'impari la maniera di tirare il più perfettamente possibile la stoccata, e che si faccia in essa un lungo, continuato, non mai interrotto esercizio. Benchè varie sieno le specie di stoccata, quella però

1) Quest'è veramente la posizione più usuale, e più vantaggiosa per difendere il viso, la testa ed anche il petto, se troverassi bene inclinato sulla direttrice; ciò non toglie però che alcuna volta non si debba tenere il pugno alquanto più basso, in ispecie se vuoi più basso del petto colpire. In generale, si dee guardare di coprire sotto la coccia la parte superiore del corpo, ch'è la più esposta, perchè più avanzata, ma procurare di non discostarsi troppo dalla linea retta che dee formare il braccio colla lama, o se alcun poco questa linea piega sia sempre all'insù, ed in modo che alquanto più alto si tenga il pugno della punta, onde non abbia a cadere ed a perdere la forza nel colpire, ed onde meglio coprire sopra come si dice.

che si chiama botta dritta giova per tutte, imparata essa, acquistatavi abilità, scioltezza, brio, velocità, risoluzione, sicurezza, tutte le altre facilmente si eseguiscano, non molto differenziando da questa, come vedremo più innanzi. Ma, secondo che hanno praticato i più abili schermitori, non bisogna lasciar trascorrere giorno senza tirarne un certo numero — *nulla die sine linea* — e leggesi d'uno Imperatore romano, il più valoroso guerriero dei suoi tempi (1), che non per altro era tale se non perchè un sol giorno non dismetteva d'esercitarsi nella Scherma — *Nullum praetermisit diem quamvis festum, quamvis vacantem, quo non se pila exerceret.* — Un buon maestro usa perciò di tenere nella scuola una specie di bersaglio, contra al quale persuade gli scolari di fare lungo esercizio di botte diritte.

Al Marcelli tanto sta a cuore che si faccia un grande esercizio in questa botta, che molto si dilunga ad inculcarlo, ed assai inchiostro impiega a darne tutte le più minute definizioni. = « Prima adunque d'imparar altro nella « Scherma (dice fra le altre cose) si studia questa sola « azione, dalla perfezione della quale dipende la perfezione « di tutte quelle che s'insegnano nel maneggiare la spada, « e tutte con la stoccata dritta si guidano. E che ciò sia « vero egli è chiaro. Poichè rintracciando una per una le « lezioni della Scherma, io so di certo che le parate altro « non sono che stoccate dritte (2) tirate o nel medesimo « tempo che si para, oppure si risponde con esse al nemico dopo parato il suo colpo. Le *finte* sono ancora stoccate dritte precedute da un sol moto di mano che serve « per ingannare il nemico. Le *toccate di spada* in qualsiasi « modo che si facciano sono sempre terminate con le stoccate dritte, dopo toccata la spada del suo nemico. Il tempo « egli è una finissima e velocissima stoccata dritta tirata in

(1) Aureliano detto *mano di ferro*.

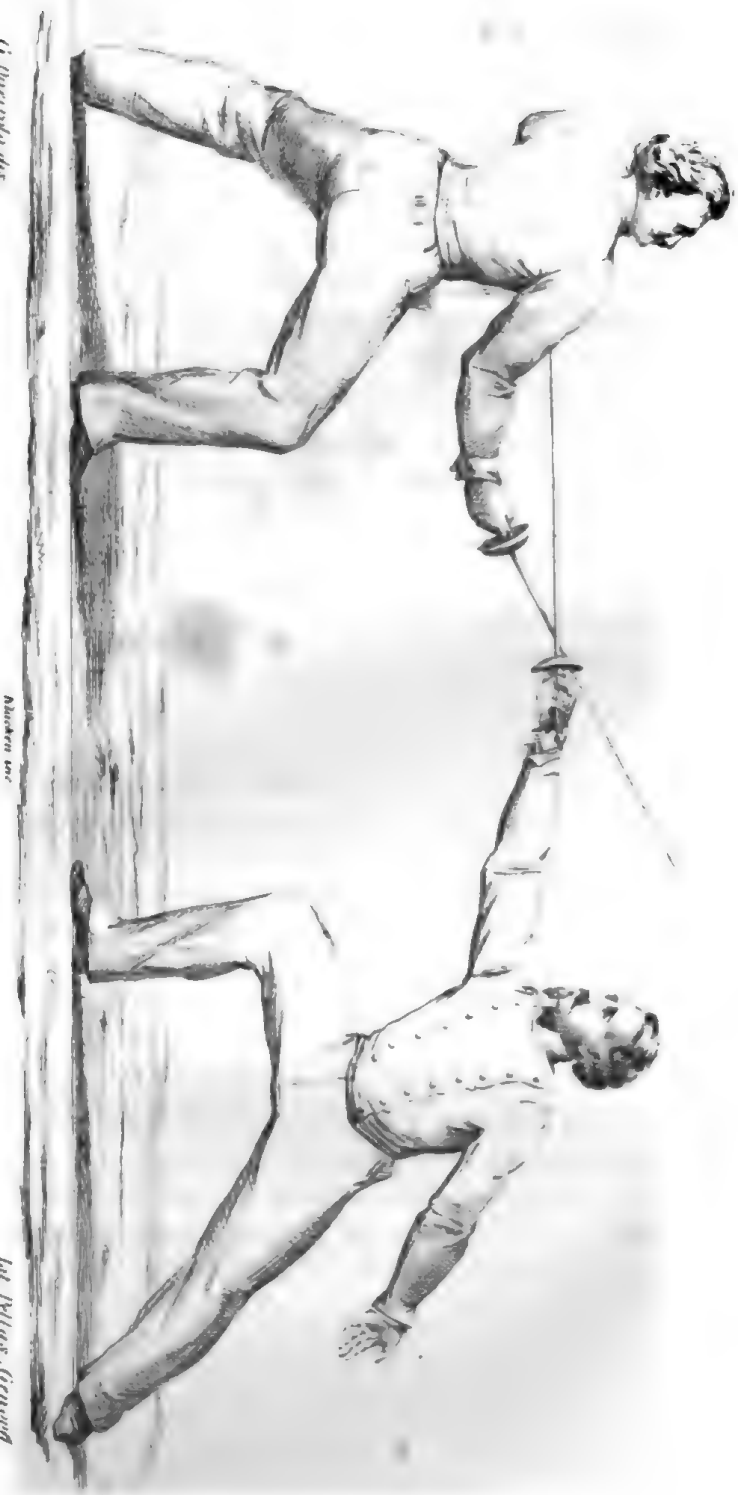
(2) Intende le stoccate di *graduazione* e quelle di *contro-tempo*, che si spiegheranno in appresso

« tempo che il nemico sta per tirare la sua. Insomma i
 « guadagni e gli attacchi con le stoccate dritte si terminano.
 « Le *passate*, le *quarte* e le *sottobotte* con le *prese* sono tutte
 « azioni, che presuppongono le stoccate dritte. Ed ecco
 « che tutte le azioni della Scherma sono accompagnate con
 « le stoccate dritte, e tutte con esse si finiscono o di dentro
 « o di fuori. E per questo prima d'ogni altra spiegazione
 « a questa stoccata mi fermo, acciò con lo studio di essa
 « si superino le difficoltà che nascono nel farla perfetta-
 « mente, e si possa poi con facilità rendersi approfittato
 « nell'arte. »

Ed io pure, a malgrado del desiderio di rendermi con-
 ciso, non so dismettere di scrivere sopra questa azione
 importantissima e più di tutte essenziale, onde col medesimo
 Marcelli ripeterovvi = « La più necessaria riflessione la quale
 « si deve avere per rendere velocissima ed irreparabile
 « quest'azione è che nel volere tirare la stoccata, prima
 « d'ogni altra cosa, si deve camminare la mano della spada,
 « e che gli altri moti siano fatti, per così dire, appresso
 « a questo. » . . . = « . . . e che non solo non si deve
 « muovere prima la vita . . . ma di più . . . non si deve
 « muovere nemmeno gli occhi, nè la bocca, nè la testa,
 « acciò con questi, benchè picciolissimi moti, non dia a
 « divedere al suo contrario quando vuole partire. » =

Importa ancora di rilevare non doversi misurare la stoc-
 cata dal cammino che fa il piede dritto, servendo questo
 soltanto d'appoggio al corpo, e quando in modo trovasi
 situato da poterlo reggere fermo, e da lasciarlo facilmente
 e con agilità ritornare in guardia e rimettersi sulla difesa,
 avrà fatto abbastanza; locchè si ottiene col fargli percorrere
 il minore spazio possibile, e non mai al di là dell'angolo
 retto alla giuntura del ginocchio, non mai alzandolo troppo,
 sicchè debba poi perdere altro tempo per discendere e po-
 sare a terra, senza di che non avrebbe la botta il suo fine.
 Poichè la misura della stoccata comincia dal piede sinistro,

TAV. V.



ti. Quando due

Alcun ten

del Villas. Firenze

Quando. Quando una per di dietro.

Perla dritta.

che ben fisso deve trovarsi al suolo per potere imprimere il necessario impulso alla macchina; passa la misura diagonale al corpo fino alla spalla destra, e si accresce di tutta la lunghezza del braccio e della lama. Non sarà quindi dannoso che la spalla si avanzi ed il tronco s'inclini, purchè profilato, ben sostenuto sulla gamba destra, e non impegnato in modo che trovi poi difficoltà a rimettersi; che anzi di tal sorta, oltre al portare la punta più avanti, si troverà meglio coperto sotto la cocchia dalle offese nemiche = « Av-
 « vertendo che facendo questi moti, deve tener forti e bene
 « piantati i piedi in terra, non solo acciò dalla violenza
 « con la quale sono fatti non vacillino e possano reggere
 « tutta la macchina del corpo, che sopra di essi sta appog-
 « giata; ma anche acciò con la loro sodezza si trovino
 « pronti per andare avanti, e tornare indietro con facilità.
 « Da questa presupposta terminazione prendo ragione di
 « quel che finora ho detto, per l'anticipazione della mano
 « nella partenza della stoccata. Poich'è massima generale
 « nella Scherma, che nel terminare la botta s'hanno da
 « terminare unitamente ed in un istesso tempo tutti i moti
 « del corpo, restando in un tempo solo fermo e ben situato
 « colla vita nella terminazione. » = Marcelli sopra citato, capitolo 6.^o

Ma la *botta diritta* viene oggidì tirata *storta* da molti, i quali pretendono d'appoggiare la mano dalla parte ove si crede possa trovarsi la lama nemica, all'oggetto, dicono, di farvi opposizione. A tali schermitori io dimando se intendono di tirare la stoccata di *spada sciolta*, di *graduazione* o di *contro-tempo*? — Se di *graduazione*, allora è d'uopo assicurarsi prima dei gradi e scorrere poi su quelli fino al petto nemico, tenendo perciò l'opposizione da quella parte; ma allora sono due azioni ben distinte, che hanno entrambe un diverso tempo, e delle quali non è caso nella *botta diritta*; se di *contro-tempo*, benchè promiscue le due azioni e più rapide, sono sempre le stesse. La *botta diritta*, come quella

ch'è tirata a *spada sciolta*, non può essere sicura del ferro nemico se non in quanto lo ha veduto deviare dalla *linea* ch'è la più retta, la più centrale e la più breve nel *piano delle offese*, cosicchè può difficilmente accadere, a meno che di troppo non ritardi, che sia prevenuta; e ad ogni modo, quando la linea che si occupa non basti alla difesa, sebbene si provi coll'esperienza, e le ragioni tutte della Scherma dimostrino che basta, con facilità, trovandosi nel centro, può la mano, nello stesso tempo che corre e mediante un quasi impercettibile *appoggio*, opporsi al corso del ferro nemico, da qual parte si presenti, ed interdirlgli la nuova *linea d'offesa* che si avesse formato, linea più imperfetta e più lunga, perchè, invece d'essere diritta, dovrebb'essere mista; ma allora la nostra non sarebbe più *botta diritta*, bensì stoccata di *contro-tempo*: poichè *botta diritta* è soltanto quella che per la via più breve corre al corpo nemico laddove vede lo scoperto, senza curarsi del ferro avverso.

« E cerca il ferro no, ma il corpo avverso. »

E di ciò più ampiamente nella Parte IV, titolo = Dello assalto. = Intanto rimanga inteso tra noi che la *botta* sia diritta, e si lasci piegare ed appoggiare cui piace, chi non vuole persuadersi non solo alle ragioni, ma ben'anco ai tristi effetti che gliene avvengono continuamente.

ARTICOLO SECONDO

Ritorno in Guardia.

« Né per ciò fatto in ritirarsi tarda,
 « Ma si raccoglie e si restringe in guarda. »
 Tasso Ger. C. 6.

Per ritornare in guardia basterà piegare di bel nuovo le giunture della gamba sinistra, le quali, facendo sempre l'ufficio di molle, tireranno il corpo in guardia colla massima facilità; tanto più se avrete l'avvertenza d'accompagnare

il movimento col rilevare il braccio sinistro, coll'alzare il piè dritto, col raddrizzare il tronco e col gettare indietro, prima di tutto, velocemente e risolutamente la testa; giunto alla posizione della guardia, il piede dritto dovrà posare a terra, e tutto ritornerà nella postura di prima. Ricordatevi che, o ferito o non ferito che abbiate il vostro avversario, dopo la stoccata dovrete subito rilevarvi, e chiudervi ed abbassarvi in guardia meglio che possibile, onde schivare od onde più facilmente opporvi alla botta che il vostro avversario, se non è morto, cercherà di vibrarvi in risposta. Molti che già avevano ferito l'avversario, ed anche mortalmente, credendo finita la guerra, hanno dovuto pentirsi d'aver trascurata cotesta cautela.

TITOLO SETTIMO

DELLE PARATE



« Tancredi, in sè raccolto, attende invano
 « Che de' gran colpi la tempesta passi
 « Or vi oppon le difese, ed or lontano
 « Sen va co' giri e co' maestri passi. »

TASSO Ger. C. 6.

Varî sono i generi delle parate, e varie le specie di esse. Trovansi fra le prime le *parate di ferro*, ch'è quando, opponendo la vostra spada al corso della spada nemica, allontanate questa dalla *linea d'offesa*; le *parate di misura*, cioè quando, per sottrarvi all'offesa, rompete una o due misure indietro; le *parate di vita*, per le quali, essendo nella precisa misura dell'avversario, ossia in luogo da poter essere soltanto leggermente ferito, onde schivare anche questo, piegate maggiormente la gamba sinistra ed inclinando il corpo verso di essa, e distendendo la gamba dritta, venite a levare quasi un piede di misura senza esservi mosso dal posto; le *parate della mano*, ch'è quando, invece del ferro,

adoperate la mano sinistra a deviare la spada nemica; e le *parate di sparizione*, quando, con un rapido movimento, levate il corpo dal *piano delle offese*, o lo abbassate sotto di esso (1).

Fra le diverse specie di parate, parate tutte che si fanno col ferro, v'ha la *parata d'appoggio*, detta anche *parata stabile* o *d'opposizione*, perchè s'oppone, quasi argine, al corso della spada nemica senza urtarla menomamente; la *parata d'incontrata*, ch'arriva a mezzo cammino la spada nemica, la padroneggia e la trasporta in altra posizione, o da sotto in sopra o da sopra in sotto; la *parata di contro*, che riporta la spada nemica nella stessa posizione da cui era fuggita; la *parata di legazione*, che predomina il ferro avversario, ed il trasporta ove più le piace senza lasciarlo fuggire; la *parata di ceduta*, che dà luogo all'impeto della spada avversa, circolando il pugno o sotto o sopra di essa, e l'accompagna verso quella parte ove faceva tanta forza per inoltrarsi; la *parata di ripresa di graduazione*, che contrasta al corso della spada nemica riguadagnando i gradi più forti della lama, e la tiene a forza fuori del *piano delle offese*.

Di tutte parleremo nella pratica e tutte spiegheremo ben chiaramente.

TITOLO OTTAVO

DEL PIANO DELLE OFFESE



« Se dalla direttrice si elevi un piano, che sia perpendicolare a quello, in cui la medesima giace, in modo che questa linea rappresenti la loro comune sezione, il primo di questi piani verrà da noi chiamato *piano delle offese*. » ==

(1) Fra i diversi generi di parata si suole mettere satiricamente anche le *parate di petto*, cioè quando uno, per non saper parare, riceve la botta; allora si dice: bravo paratore di petto!

TAV. IX.



Admiration

Scuola di Piazza, nel 1780.

De Scalzi Scherma pag. 55.

Bellissima idea dei citati Rosaroli e Grisetti, ch'è da preferirsi a qualunque altra. Questo piano delle offese però si immagini movibile, e, soprattutto, da potersi inclinare sulla direttrice, onde in qualunque differente stoccata, nella quale il corpo non esca fuori della *linea d'offesa* (ch'è una linea parallela alla direttrice) si tenga sempre il destro braccio e la spada come compresi nel piano medesimo, astrazione fatta dall'angolo che questi possono formare fra di essi.

Posto ciò, osservate lo schermitore in guardia come lo abbiamo descritto, e conoscerete ch'esso può essere ferito in due parti principali, ed in quattro maniere, cioè: o passando la vostra spada dalla parte del suo petto, in modo che anche la sua verrà a restare dalla parte del vostro, e chiamerete questa parte il *di dentro*: sarà la vostra spada alla dritta della direttrice, rispetto a voi, e quella del nemico pure alla dritta della direttrice, rispetto a lui; o passando la vostra spada dalla parte opposta, cioè dal lato delle spalle e dalla sinistra, secondo le basi su esposte, chiamerete questo il *di fuori*. Distinguerete poi quando la vostra punta è al di sopra del pugno avversario in dentro, e direte *dentro al di sopra*, ossia *posizione*, o *stoccata di quarta*; quando è al di sotto, direte *dentro al di sotto* o *posizione*, o *stoccata di mezzo-cerchio* o *quinta*; quando la vostra punta è al di sopra del pugno avversario in fuori, direte *fuori al di sopra*, o *posizione* o *stoccata di terza*; quando finalmente è in fuori al di sotto, direte *fuori al di sotto*, o *posizione* o *stoccata di seconda*.

La prima è in dentro al di sotto, e non si usa quasi mai che per ceduta. L'ottava è in fuori al di sotto, e si usa istessamente.

La sesta e la settima sono parate di testa, usate pressochè esclusivamente contro i tagli.

Anche di tutte queste e del modo d'eseguirle parleremo a suo luogo nella pratica, e nell'assalto di varie loro modificazioni.

TITOLO NONO

DEL FIORETTO, DEL PIASTRONE E DEL GUANTO



Chiamasi *fioretto* ed anche *passetto* quella spada con cui si esercita nelle Accademie tanto in lezione, che in assalto. Esso non differisce dalle vere spade se non in quanto che egli è quadrangolare nella lama, e porta, invece di punta, un *bottone* dell'istesso ferro, il quale si fascia di pelle onde sia meno nocivo e al corpo ed alle vesti. Affine di poterlo impugnare da entrambe le parti, non si guernisce mai di elsa. Tavola 3.^a figura *H*.

Il *piastrone* o *petto* è una specie di cuscino di pelle, in forma di mezzo giustacore, il quale s'imbraccia dal maestro alla parte dritta, e si fa posare sul petto, onde rintuzzi le botte che, necessariamente, deve lo scolaro tirarvi sopra. Perchè riesca di maggiore efficacia dev'essere prima imbottito forte di circa mezzo pollice di grossezza, con in fuori una grossa pelle di dante; dee applicarvisi sotto un grosso cartone, od anche un corame, e quindi sopra di questo un'altra imbottitura pure dell'altezza di mezzo pollice, ma più soffice di quella sopra. Al collo ed ai fianchi dev'essere legato con una correggia di cuoio ed una fibbia. Tavola 3.^a figura *I*.

Il *guanto* è anche necessarissimo a qualunque schermitore, onde la mano possa resistere meglio alla fatica, e onde, spossata dal dolore che le cagionerebbe la continuata azione sul ferro, non abbia ad abbandonare la spada all'uopo migliore.

PARTE SECONDA

LEZIONI DI SPADA

TITOLO PRIMO

DELLA PRIMA LEZIONE O LEZIONE SEMPLICE DI PIÈ FERMO

ARTICOLO PRIMO

Esercizi Preparatori.

Prima d'incominciare le operazioni, bisogna che lo scolaro sia bene atteggiato e fermo in guardia, e che tiri sufficientemente la stoccata. Per ammaestrarvelo conviene, dopo averlo messo in guardia, farlo passeggiare avanti e indietro colle regole descritte al tit. 5.^o Parte 1.^a, osservando che si mantenga sempre nella precisa guardia, arrestandolo quando si scompone per fargli vedere il suo fallo e dargli tempo di ripararlo: con questo esercizio verrà ad imparare bene la posizione della guardia ed a sapersela mantenere; ed imparerà nello stesso tempo il passo. Conviene anche farlo esercitare per lungo tempo a sbracciare delle botte diritte all'aria prima, e poi ad un bersaglio qualunque, colle regole prescritte al tit. 6.^o Parte 1.^a, onde sia franco il più che possibile in questo esercizio, ch'è il più importante della Scherma, poichè infine ogni operazione finisce con una stoccata.

ARTICOLO SECONDO

Botte diritte in Tempo.

Allorchè sia lo scolaro ammaestrato nei succennati esercizi, così che li eseguisca con disinvoltura e precisione, se

gli faccia incominciare la lezione al petto del maestro nel modo seguente: avvertendo che, per abile e ben disposto che sia lo scolaro, mai più d'una operazione al giorno non si dovrà insegnargli; che anzi sarà ben fatto di fargli replicare sempre gli esercizi su esposti infino a tanto che non pervenga alla metà di codesta lezione, ossia alla *finta doppia di cartoccio*, che insegnerò all'art. 42, ed ogni quattro, cinque o sei giorni, secondo le buone disposizioni, accrescergli una delle azioni che vado svolgendo in ognuno di questi articoli, acciocchè possa impararle gradatamente e con maggiore facilità, essendochè ciascuna delle inferiori è sempre di gradino alle superiori.

Si atteggi adunque il maestro in guardia davanti allo scolaro pure in guardia, e sull'istessa direttrice; metta la propria spada a contatto di quella dello scolaro, e lo avverta che, al distacco del ferro, si dà sempre un tempo passivo all'avversario, il quale può approfittarne prendendo il tempo attivo, cioè slanciando, al momento del distacco, una botta diritta, con le regole espresse all'art. 4.^o tit. 6.^o Parte 4.^a; locchè gli farete eseguire, distaccando il ferro, come se voleste passarlo, se dal di dentro al di fuori, se dal di fuori al di dentro: la stoccata, che sarà nella direzione della mammella destra, la riceverete sul piastrone, ove, al posto della mammella, sarà bene che si trovi un segno di bersaglio, come il rotondo d'uno scudo: la mano sinistra del maestro stia spianata trasversalmente all'altezza del mento, onde garantirgli la faccia da un colpo mal diretto. Sbracciata bene la stoccata, dovrà lo scolaro rimanersi un poco in quella posizione onde avvezzarvi il corpo, ed onde dare agio al maestro di correggerlo di qualche difetto che potrebbe essere nell'eseguimento della medesima; e con le regole descritte al suddetto titolo 6.^o articolo 2.^o, al comando del maestro, si ritirerà in guardia. Vedete la tav. 5.^a figura A.

ARTICOLO TERZO

Parate e Stoccate di graduazione.

Quando sarà lo scolaro in istato d'eseguire bene la botta diritta, il maestro parerà una volta in fuori al di sopra e passando poi il ferro, come se volesse ferire dentro al di sopra, farà che lo scolaro, rilevandosi in guardia, vada a parare da quella parte: la quale parata chiamasi di quarta. Avvertite che il pugno del paratore non dev'essere lontano dalla linea d'offesa più di due, tre od al più quattro pollici, secondo l'ampiezza della cocchia, giacchè, passando la spada feritrice tangente alla cocchia del paratore, egli è evidente che più sarà questa ampia, più farà divergere la punta nemica; la posizione dell'istesso pugno sarà di terza in quarta, onde incontrar meglio il ferro nemico col proprio filo retto; il braccio dev'essere disteso, non però mai indurito; qualunque sia il punto della spada nemica in cui troverete la parata, dovrete possibilmente cercare di trovarvi superiore in gradi, locchè avverrarvi di certo, se adoprarete il forte, che nella misura vi somministrerà sempre una graduazione sufficiente. Il pomo della spada trovisi all'altezza dell'ultima costa del torace, e non abbia la lama che quarantacinque gradi di elevazione al più, nè meno di trenta, onde occupare uno spazio conveniente, e presentare una barriera, ossia *linea di difesa*, alla spada dell'avversario. Avvertite anche in questa operazione che il pugno del paratore rimarrà ancora nel piano delle offese, non riuscendo a deviare la spada nemica che per mezzo dell'angolo fatto dalla propria linea di difesa colla linea d'offesa dell'avversario; ma la punta dovrà essere sempre fuori del piano delle offese, e deviata dal pugno di due o tre pollici circa onde mantenersi forte nei gradi, che, senza questa precauzione, verrebbero facilmente conquistati da un avveduto nemico: lo stesso direte di tutte le altre

parate che insegnerovvi in quest'articolo. Avvertite ancora che tutte queste parate siano stabili e d'appoggio, che tale metodo è il più bello, il più facile ed il più sicuro. Vedete la tavola 6.^a figura A (1).

Stabilita bene questa parata, passerà il maestro la spada fuori al di sopra, sempre minacciando di tirare, e comanderà allo scolaro d'andare a quella parata, che chiamasi di terza: la posizione del pugno sia di terza in seconda, e nel resto dicasi tutto, affatto tutto quello che si è detto di sopra per la parata di quarta. Tavola 8.^a figura A.

Stabilita e bene intesa dallo scolaro anche questa, si passerà dal maestro la propria spada dentro al di sotto, ossia colla punta sotto del pugno, e comanderà allo scolaro d'andare a quella parata, che chiamasi di mezzo-cerchio, o d'*àncora*, o di quinta. La posizione del pugno sarà di quarta tutta intera, e non male che tenda anche di quarta in prima; il pomo sarà all'altezza del mento, la punta avrà quarantacinque gradi d'inclinazione al più, nè meno di trenta: nel resto ragionisi come per la parata di quarta, cioè che poco sia deviato il pugno, ed alquanto più la punta. Tavola 9.^a figura A.

(1) Difatti, se parate stabile, siete padrone del ferro e potete agire con sicurezza, quando al contrario, parando di picrbio, si allontana bensì con violenza, ma non si sa se possa ritornare e da qual parte; ad ogni modo anche questo a suo tempo.

La parata col pugno di terza in quarta vi fa trovare il ferro nemico col vostro vero taglio, che cade verticale su quello, ed è omogenea alla maniera d'impugnare la spada italiana. Il modo francese d'impugnatura è, invece, costretto a parare di quarta in prima, trovando così il ferro nemico col piatto della lama, onde furono obbligati d'inventare il triangolo, arma ridicola e debole, che ha un altro filo sopra quel piatto, affine di urtare meglio il ferro nemico nella parata di quarta.

La punta della spada più deviata del pugno nella parata vi salva i gradi della lama, che facilmente perdete tenendola sulla linea d'offesa, come vogliono alcuni mal consigliati, pretendendo così di tenere in soggezione il nemico, e d'essere più pronti a ferire: nulla di questo, perchè il nemico non si prenderà timore della punta che para, non potendo allora fare altra operazione, e perciò nemmeno ferire, e quando sarà il momento di farlo, il tempo di stendere il braccio, nonchè il corpo, è eziandio più che bastante a far dirigere la punta. Raccomando assai di non lasciarsi indurre a questo metodo, che tutti i buoni schermitori Italiani stimano cattivissimo, e che d'altronde l'esperienza e la ragione ce lo fanno provare di continuo.

Dopo questo si passi dal maestro la propria spada al di sopra del pugno dello scolaro, voltando la mano di seconda, e dirigendo la punta al di lui fianco sotto del braccio, ossia fuori al di sotto, e si ordini allo scolaro d'andare a quella parata, che chiamasi di seconda. Il pugno dev'essere di giusta posizione in seconda, la lama inclinata come sopra; il pomo pure all'altezza del mento: ed in tutto il resto seguansi le regole e le massime esposte per la quarta. In questa posizione il pomo non deve rimanere sotto del braccio, ma venir fuori dalla parte in fuori. Vedete la tavola 10.^a figura A.

Da questa seconda passi il maestro la spada in dentro al di sopra, che da qui innanzi diremo di quarta, e faccia che lo scolaro vada a quella parata.

Dalla posizione di quarta dovrà lo scolaro tirare la *stoccata sulla graduazione in dentro*, non però colle stesse regole accennate per la botta diritta. Questa volta sarà primo a muoversi il corpo, ma non appena ricevuto l'impulso, nel modo che si descrisse per la botta diritta, dovrà la punta inclinarsi, rientrare e prendere la direzione del petto, gradatamente però e nel tempo che il corpo s'avanza, non tutto ad un tratto, che si verrebbe a perdere la graduazione. Essendo per la parata, la spada nemica (della quale fa funzione quella del maestro) assoggettata alla nostra, bisogna cercare di mantenervela nel tirare la stoccata; e per ciò fare non si deve alzare il pugno, ma scorrere sul ferro nella stessa posizione, leggermente ed in modo che non possa fuggirci, nè rimettersi e riacquistare la graduazione (1). Tavola 11.^a figura A.

Dopo questa stoccata, che il maestro riceverà sul piastrone, dovrà egli passare il suo ferro al di fuori, il pugno di quarta; ed avvertire lo scolaro di rilevarsi in guardia

(1) La leggerezza e la sodezza del pugno in quest'operazione, porteranno al ferro nemico come una specie d'incanto, che difficilmente permetteragli di sciogliersene per andare al riparo.

parando il *contro di quarta*, cioè, seguitando la spada del maestro, riportarla nella posizione della parata di quarta. La punta si abbassa dal luogo ove si trova, e passa al di sotto del pugno nemico.

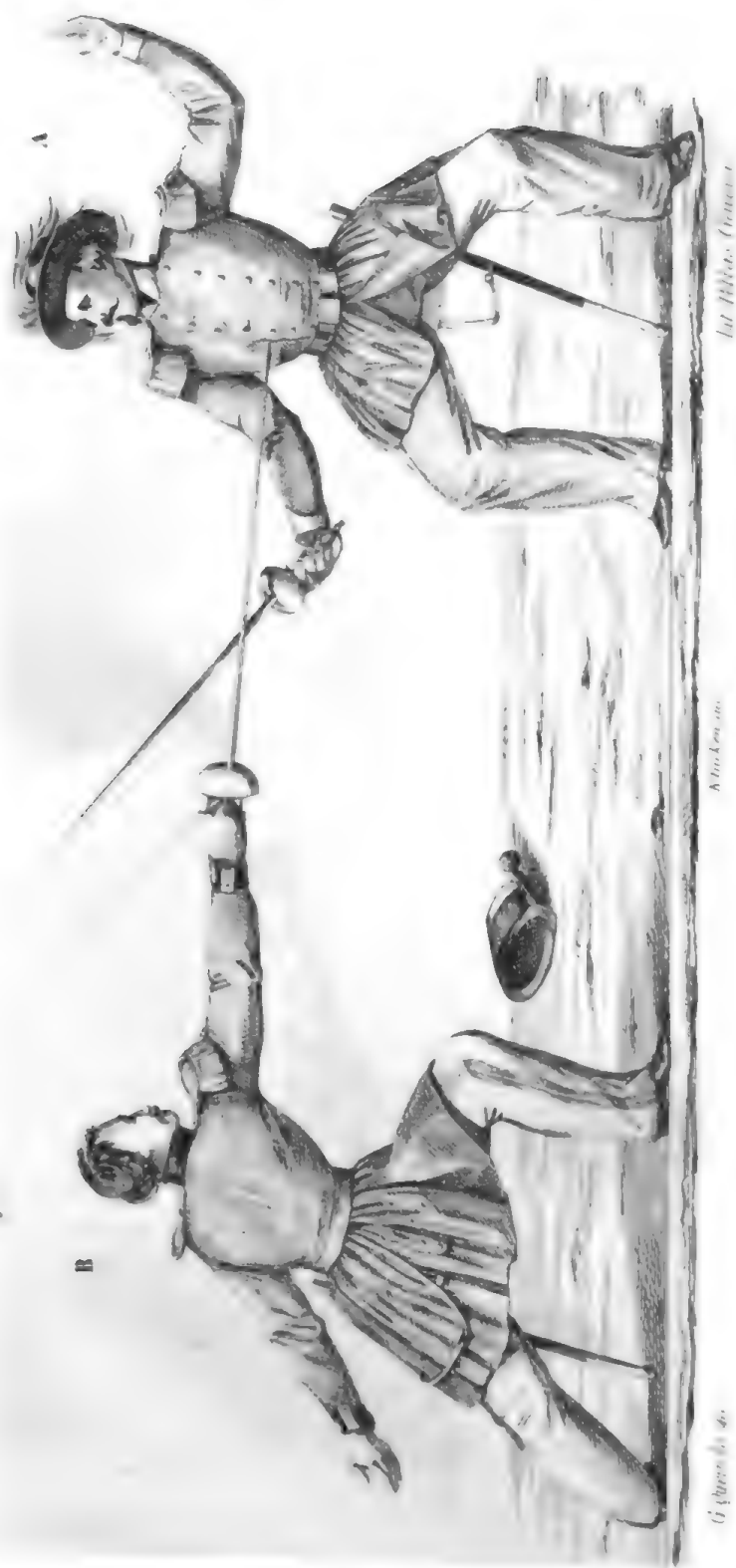
E dopo che sarà in guardia lo scolaro, il maestro passerà di nuovo la spada in fuori, ed ordinerà contro di quarta ancora; ma, nel momento che il ferro dello scolaro, avendo quasi finito il suo movimento, s'accosterà alla parata, egli dovrà rapidamente passare un'altra volta la spada in fuori, ed avvertire lo scolaro che questo è il momento di *spezzare la linea* (s'intende la linea d'offesa) facendo una parata di genere diverso da quella che già è stata ingannata, voltando cioè il pugno tra seconda e terza, e, appoggiando in fuori al di sopra, parare la terza. E di là, scorrendo sul ferro del maestro, dovrà lo scolaro tirare la *stoccata sulla graduazione di terza*, od *in fuori al di sopra*. Ved. la tavola 12.^a figura A.

Ciò fatto passerà il maestro la spada in dentro, ed ordinerà allo scolaro di rilevarsi e di prendere il *contro di terza*, istessamente del contro di quarta.

E poi il contro di terza ancora; e, senza lasciargli trovare il ferro (come sopra), abbassargli la spada di mezzo-cerchio e farlo spezzare la linea e venire a quella parata: la stoccata poi subito sulla *graduazione di mezzo-cerchio o quinta*: avvertendo di nuovo che in tutte le stoccate sulla graduazione bisogna sempre tener il pugno nel luogo e nella posizione medesima della parata; e la punta deve soltanto, gradatamente che si avvanza, dirigersi al petto nemico. Tavola 13.^a figura A.

Passerà quindi il maestro la sua spada al di sopra del pugno dello scolaro, dirigendola di quarta in fuori sotto al braccio (posizione che dicesi *ottava*) e si rileverà questi prendendo il *contro di mezzo-cerchio*. La spada dello scolaro si alza da dove si trova e passa sopra al pugno del maestro.

E dopo un altro contro di mezzo cerchio (passandogli il ferro s'intende) e, non lasciandolo trovare, portare la spada



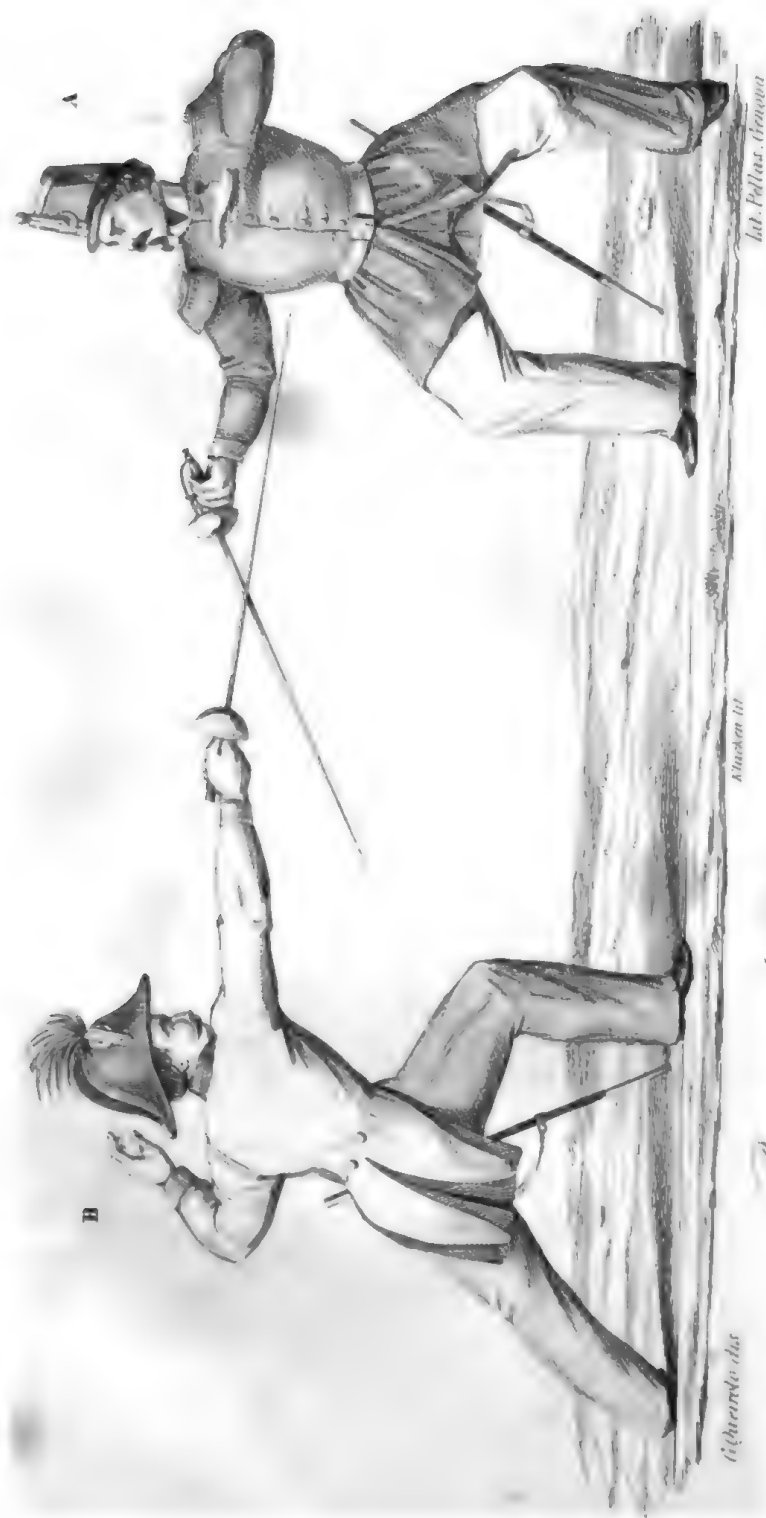
Parata di quarta ed altra guardia • Italiana

De Scalzi Scherma. pag. 54



Accata di graduazione in quinta.

De Scalzi Schema. pag. 54.



Parata di Quinta e mezzo-vecchie.



Serrata di graduazione in seconda.

sotto al braccio di seconda. Spezzerà lo scolaro la linea, voltando il pugno in seconda, e portandolo a quella parata.

Sbraccerà la *stoccata di seconda sulla graduazione* (tavola 14.^a figura A) e passata dal maestro la spada in dentro col pugno di seconda (posizione detta *seconda in dentro*, che si fa quasi esclusivamente di ceduta), si rileverà parando il *contro di seconda*. Ed un altro contro di seconda; e, non trovando il ferro, che verrà sopra di quarta, alzerà la punta rapidamente e si condurrà a quella parata. La stoccata finalmente ancora sulla graduazione di quarta, e ritornerà in guardia.

Nota.— Sono stato lungamente in forse se avessi dovuto per questa 2.^a parte adottare il metodo militare dei comandi, come sono riuscito a fare nella mia Ginnastica Educativa, e come anche per la Scherma uso nella pratica; ma mi sono alla fine risoluto pel no, attesochè non è possibile si tacciano le operazioni che colui il quale rappresenta la parte d'istruttore deve pur esso eseguire, e sarebbe ridicolo ch'ei comandasse a sè stesso, benchè nella pratica egli eseguisca ed intanto faccia scoccare il comando di quelle azioni che allo scolaro s'appartengono. Egli è vero che si potrebbe combinare la cosa in modo anche abbastanza soddisfacente; ma in detrimento però di quella maggiore chiarezza ed evidenza, che sono troppo indispensabili. L'esporre poi le spiegazioni come sono fatte (nelle quali ho creduto potere ottenere la più grande chiarezza assieme alla massima concisione) ed aggiungervi anche i comandi avrebbe certamente portato confusione, e reso troppo lungo e noioso lo scritto. Ho creduto dunque meglio d'attenermi al metodo già sperimentato il migliore, e di dare in quest'articolo e nel seguente un esempio del modo in cui si potrebbero scrivere le azioni per mandarle a memoria ed averne sempre sott'occhio la progressione quando già fossero intese, onde ognuno che il voglia possa ricavarne l'elenco, il quale sarà facile, non essendovi altro articolo complicato come questo.

Ed a proposito di ciò, sebbene mi paia averlo scritto in altro luogo, non voglio lasciare di ripetere, doversi queste operazioni replicare ogni giorno in principio di qualsiasi lezione, troppo importando di rendervisi valenti, per essere appunto quelle che costituiscono i principj e le terminazioni di quasi tutti i moti della spada.

OPERAZIONI



Maestro. Contatto del ferro e distacco per cavare.

Scolaro. Botta diritta in tempo.

Segue, alternando il maestro il contatto ora in dentro, ora in fuori, e lanciando lo scolaro sempre la medesima botta diritta, per farvi esercizio; quindi:

M. Parata di terza e cavazione in dentro.

S. Parata di quarta.

M. Cavazione fuori.

S. Parata di terza.

M. Cavazione in quinta.

S. Parata di quinta.

M. Cavazione in seconda.

S. Parata in seconda.

M. Cavazione in quarta.

S. Parata in quarta e stoccata di graduazione.

M. Cavazione in terza.

S. Parata di contro di quarta.

M. Cavazione in terza due volte.

S. Contro di quarta, parata di terza, e stoccata sui gradi di terza.

M. Cavazione in quarta.

S. Parata di contro di terza.

M. Cavazione di quarta e poi in quinta.

S. Contro di terza e quinta, e stoccata sui gradi.



Avvicinata di graduazione in quarta.

Aut. dell'U. C. M. M.

De Scalzi Scherma. pag. 56

TAV. VII.



Scuola di graduazione in. Terza volta.

De Scalzi Scherma pag 57.

Maestro. Cavazione in ottava, ossia fuori al di sotto.

Scolaro. Parata di contro di quinta.

M. Cavazione in ottava, e poi in seconda.

S. Contro di quinta e seconda, e stoccata sui gradi.

M. Cavazione di seconda in dentro.

S. Parata di contro in seconda.

M. Cavazione in terza e poi in quarta.

S. Contro di seconda e quarta, e stoccata sui gradi.

ARTICOLO QUARTO

Cavazione e Parata di legazione.

Lo scolaro in guardia, gli verrà dal maestro *attaccata la spada in dentro* (per più comodo metodo s'incomincino sempre tutte le operazioni dal di dentro) portando i gradi suoi forti sopra i più deboli di quello, cioè l'estremità del proprio mezzo-debole, sulla estremità del debole suo. Così depressa la spada dello scolaro non potrà più ferire da quella parte, ma se le aprirà dalla parte in fuori un più largo campo d'offesa; dovrà dunque passare sotto al pugno dell'avversario e portarsi là dove il nemico è scoperto: questa è la *cavazione* (1). Sono due i tempi per eseguirla, progressivi però, cioè senza intervallo uno dall'altro: nel primo bisogna cavare la punta, e, non appena datole impulso, fa d'uopo stendere il braccio e portare il pugno all'altezza degli occhi, come nella botta diritta (2), alzando il piè dritto al momento stesso; nel secondo sbracciare la stoccata colle regole per la botta diritta medesima. L'attacco essendo stato in dentro, dicesi questa *cavazione in fuori*; dall'attacco in fuori nasce la *cavazione in dentro*. È necessario d'avvertire che non

(1) La teoria dell'attacco appartiene alla Parte quarta; ivi verrà sviluppata in articolo apposito, ove si parlerà dell'assalto.

(2) Di ciò meglio nell'assalto.

bisogna mai impegnare il corpo in avanti, cioè principiare il secondo tempo, se tutto il primo non è finito, cioè se la nostra punta non è cavata, diretta al petto dell'avversario, ed il nostro braccio disteso e il pugno alto: che altrimenti facendo verrebbe ad avanzare il corpo quando si è ancora soggetti alla punta nemica, locchè sarebbe di grandissimo pericolo.

Codesta cavazione sull'attacco chiamasi *cavazione stabile*; se fosse poi fatta nel momento che viensi ad attaccare il ferro, e prima di trovarlo, dicesi *cavazione in tempo*. Qui però la consideriamo come stabile: quest'altra a suo luogo.

Quando comincerà lo scolaro a cavare con sufficiente esattezza la spada, se gli farà fare una *contraria-di-contraria* nel modo seguente: si farà prima la *contraria* dal maestro parando la terza semplice (cioè dall'attacco in dentro passando alla parata in fuori) ed avanzando il ferro minacciare di voler ferire, o colla stoccata di graduazione, o colla botta diritta; dovrà allora lo scolaro rilevarsi, alzare alquanto la punta onde acquistare tanto di graduazione da padroneggiare la spada nemica (1); far circolare la lama dal di sopra al di sotto, e dall'infuori all'indentro, riducendosi in guardia nella posizione della parata di mezzo-cerchio: sarà questa la parata di *legazione in mezzo-cerchio*; e, vibrando subito di là la stoccata di graduazione, sarà la *contraria-di-contraria*.

Si eseguirà dopo dal maestro la parata di quarta semplice (2) sulla cavazione in dentro, e si minaccerà d'una *contraria* nel modo succennato; dovrà lo scolaro rimettersi circolando la spada come sopra (dall'indentro all'infuori però) e volgendo il pugno di seconda in modo che, trovandosi in guardia, si troverà anche nella posizione di quella parata: questa è parata di *legazione in seconda*. Sbracciando

(1) Per più sicurezza s'adopere il doppio forte.

(2) Dicesi *semplice* a quella parata che passa da una posizione all'altra senza incontrare, senza legare, senza prendere di contro o di caduta il ferro nemico.

subito di qui la stoccata di graduazione, sarà altra contraria-di-contraria.

Nota.— Mai nella Scherma si deve operare a caso, nè si debbe lasciare sorprendere alla sprovveduta, ma tutto dee partire da un disegno prestabilito, tutto dev' essere calcolo ed *intenzione*, come verrà più ampiamente dilucidato nella Parte quarta; perciò si dice giocare di *prima intenzione*, di *seconda*, di *terza*, di *quarta intenzione*, sebbene raramente vi si arrivi. Di prima intenzione è quel colpo il quale va a ferire direttamente il nemico senz'altre combinazioni, senza altre sue difese, solo pel tempo passivo che ne ha dato, come la botta diritta, la cavazione e simili; di seconda intenzione sarebbe quando si operasse in modo da promuovere nel nemico una difesa, marcando un'intenzione che non si ha, per poi colpirlo con un'altra sul tempo passivo che ne darebbe, come nella finta ed altre; così di terza, quando si fosse preveduta anche la difesa della seconda intenzione, e questa pure s'ingannasse, cosa difficile, ed ancor più per la quarta, come facilmente si può concepire, ma alle quali si arriva dai provetti ed avveduti schermitori.

Con qualunque intenzione si vibri il colpo, quando nel medesimo attacco altri non ne sono seguiti, si dice sempre d'*intenzione* (sia prima, sia seconda, non importa al caso) ed anche si usa dirlo, specialmente dagli antichi, di *proposta*, come si dà il nome di *risposta* a quello che tira dopo l'avversario quando è riuscito a parare il nostro primo, oppure a quello che facciamo noi quando abbiamo parato il colpo d'intenzione dell'avversario. La risposta adunque chiamasi *contraria*, e se questa risposta, o contraria è parata, ed il paratore un'altra ne vibra di qualsiasi intenzione, ad essa si applica il nome di *contraria-di-contraria*. Si può andare e si va realmente qualche volta più avanti, ma è difficile, e difficile soprattutto il mantenersi ordinati, poichè grande complicazione di gioco si forma tra le intenzioni e le contrarie, onde l'uomo si confonde, per cui forse ne

venne l'antico proverbio che = *si perde la scrima.* = Questa combinazione d'intenzioni e di contrarie è ciò che si chiama un' *attacco*, diverso però dall' attacco di spada spiegato sopra, oppure dicesi, segnatamente dagli antichi, *una messa in guardia*, ossia *una posta in guardia*. Dopo questa, dai saggi schermitori, si suole usare di ritirarsi un'istante fuori misura, onde poter cessare senza pericolo, e, riordinando le proprie idee, formarsi un nuovo piano d'attacco o di difesa. Tutti gli articoli descritti in queste lezioni sono adunque come altrettanti attacchi o poste in guardia, ed io mi raccomando agli intelligenti perchè osservino la scelta, l'importanza, la progressione, il valore delle azioni che li compongono: chi sa far meglio sì il faccia ch'io ne sarò loro obbligato pel bene che ne verrà sicuramente al mio paese, che soglio mettere al di sopra d'ogni considerazione di privato interesse, e d'amor proprio.

Nelle operazioni descritte in questo articolo la cavazione sarebbe colpo d'intenzione, la parata del maestro e la stoccata che tira, o finge, sarebbe la contraria, e la legazione e stoccata sui gradi dello scolaro, verrebbe ad essere contraria-di-contraria. Ora se ne scrive qui sotto l'elenco, siccome si è detto nella Nota antecedente.

OPERAZIONI



Maestro. Attacco di spada in dentro.

Scolaro. Cavazione in fuori.

M. Parata di terza, stendendo per ferire.

S. Legazione di quinta, e stoccata sui gradi.

M. Attacco di spada in fuori.

S. Cavazione in dentro.

M. Parata di quarta, e distesa per ferire.

S. Legazione in seconda, e stoccata sui gradi.

ARTICOLO QUINTO

Finta semplice e Finta di legazione.

« Or qui ferirò accenna e poscia altrove,
 « Dove non minacciò ferir si vede. »

TASSO Ger. C. 6.

Nasce la *finta semplice* dalla cavazione. Se si vegga che l'avversario para questa con facilità onde riesca difficile il ferirlo, si eseguisca la finta semplice nel modo che segue: si cava la spada in fuori, ossia si fa della cavazione il primo tempo colle regole suddescritte, alzando contemporaneamente per circa un pollice il piè dritto da terra; siccome questo movimento è il principio della stoccata, crederà sempre più l'avversario che vogliate proprio con una cavazione andare a ferirlo, e meglio, se prima avrete già sopra di lui eseguito una di queste operazioni: correrà quindi determinatamente alla parata (che sarà di terza semplice, principiando, come dissi, dall'attacco in dentro) e vi darà agio con un'altra pronta cavazione di ferirlo in dentro, mentre si abbandonerà la sua spada in cerca della vostra al di fuori senza averla potuta trovare (1). Nel momento che finisce la prima cavazione, il piè dritto, che già era alzato, posa rapida-

(1) Ecco la seconda intenzione.

Anche in Italia si è ora introdotto l'uso di fare la finta senza mossa di piede, ma questo genere di finta acquista poco credito in assalto, e tiene troppo il corpo incollato al terreno; difatti, chi vorrà credere ad una minaccia quando non veda il principio d'esecuzione, che sta nel levare il piede dritto da terra, nel moto che prende naturalmente il corpo, il quale accenna di volersi spiccare colla stoccata, ed in quella vibrazione degli occhi colla quale più facilmente si accompagna: di rado è percettibile il passaggio della spada, alla punta della quale talvolta nemmeno s'abbada, bensì allo sguardo dello schermitore nel quale si tiene sempre fisso il proprio per leggervi l'intenzione. Noi opiniamo adunque che qualsiasi finta debba essere accompagnata dalla mossa di piede, come più impegnante e più vicina all'esecuzione; e perchè anche ne viene maggiore agilità, a questo metodo ci atteniamo, ch'è poi quello dei padri nostri, i quali furono maestri a tutto il mondo nella scienza delle armi.

mente in terra per levarsi subito colla seconda cavazione, e partire più veloce insieme alla stoccata; il braccio destro disteso ed elevato nella prima cavazione, deve restarsi immobile, il movimento per la seconda cavazione avendo ad eseguirsi nella giuntura del polso soltanto, il quale basterà a far circolare la spada propria sotto al braccio del nemico, descrivendo se vuolsi un cerchio anche più grande di quanto può mai abbisognare: perchè, se faceste quel movimento col braccio, verrebbe ad essere più lento, e vi scoprireste il petto, dando così un tempo passivo all'avversario, che, con veloce botta dritta in tempo attivo, potrebbe approfittarne. Avvertite che, in questa finta, nè in alcun' altra, non dovrete mai portare il corpo in avanti prima del momento della stoccata. Questa operazione chiamasi *finta in dentro*, ricordandovi che le operazioni sono dette in dentro o in fuori secondo quella parte dove finiscono con la stoccata; e così anche di quelle sotto e sopra.

Fatta eseguire allo scolaro la finta nel modo descritto, secondandolo il maestro con le operazioni attribuite all'avversario, ne viene che, sull'attacco in dentro, egli avrà parato la terza, e, sull'attacco in fuori, la quarta. Ora, dopo la terza, pari il maestro il contro di terza, e minacci lo scolaro come nella cavazione, questi dovrà rilevarsi anche qui e legare in mezzo-cerchio; ma, non appena sarà finita la legazione e lo scolaro arrivato in guardia, che il maestro, come spaventato di vedersi guadagnata la spada, ed esposto alla stoccata di graduazione in mezzo-cerchio, sforzi il ferro e tenti di riacquistare i gradi per salvarsi da quel pericolo; allora lo scolaro, che conoscerà di non poter più vibrare quella stoccata con esito, sciolga la spada in seconda, facendo circolare la lama sopra al braccio del maestro, e volgendo il pugno in quella posizione, diriga la punta al fianco, e vibri la stoccata colle regole della botta dritta, eccetto che il braccio e la spada saranno nella posizione della parata di seconda.

E dopo la quarta, farà il maestro il contro di quarta, minaccerà egualmente lo scolaro, sì che questi eseguisca la legazione di seconda, e, riguadagnando il maestro colle regole suespresse, scioglierà lo scolaro in quarta sopra, e sbraccerà la stoccata col metodo medesimo. Sono queste le *finte di legazione*, le quali, fatte in questo tempo, vengono ad essere *contrarie-di-contrarie-di-contrarie*.

ARTICOLO SESTO

Controcavazione e Ceduta di circolazione.

Si chiama *controcavazione* una finta fatta sul contro dell'avversario. Dovrà lo scolaro fare primieramente (sempre sull'attacco, s'intende) la cavazione colle regole espresse, ed il maestro, invece di parar semplice, dovrà parare di contro, come per portare la spada fuggitiva nel primiero stato d'attacco; ma, cavandosi allora rapidamente dallo scolaro il proprio ferro verso la parte medesima ove s'avea fatta la prima cavazione, dovrà slanciarsi la stoccata colle massime dei succennati articoli: questa è la *controcavazione*.

Quando sappiasi eseguire bene, si spezzi dal maestro la linea, parando, dopo il contro di quarta che viene dall'attacco in dentro, la terza semplice, si leghi di mezzo-cerchio la spada dello scolaro, e si avanzi un poco il corpo padroneggiando il suo ferro, come volendolo ferire in quella posizione; lo scolaro abbassi subito allora il suo pugno, ricevendo il debole o il mezzo debole della spada nemica sul proprio doppio forte dalla parte in fuori, e rilevando la punta onde acquistare i gradi, verrà a trovarsi nella posizione della parata di terza, e vibrerà di qui la stoccata sulla graduazione. Con questa operazione verrà a circularsi la spada propria sulla nemica, cedendole quella direzione ch'ella faceva tanti sforzi per acquistare, in modo che, per lo stesso suo impulso e per un po' d'aiuto che le si dà,

viene a mettersi fuori del piano delle offese: codesta è la *ceduta di circolazione in terza*.

Avviene la *ceduta di circolazione in quarta* quando, partendosi dall'attacco in fuori, para il maestro il contro di terza e la quarta semplice. Da qui lega col metodo medesimo la seconda, e lo scolaro, abbassando al di dentro il suo pugno nel modo stesso e raccogliendo la spada avversa, la riduce nella posizione della parata di quarta; e di là vibra la stoccata di graduazione.

ARTICOLO SETTIMO

Finta doppia.

Chiamasi *finta doppia* quella che finge due volte in due parti differenti. Attacchi il maestro la spada in dentro, eseguisca lo scolaro la cavazione in fuori, con la *mossa di piede* secondo le regole prescritte: anderà il maestro alla parata di terza; velocemente allora passi lo scolaro il suo ferro in dentro, senza lasciarlo trovare dalla parata, e minacci di tirare da questa parte facendo un'altra *mossa di piede*, tenendo il braccio sempre disteso, ed il movimento della seconda cavazione eseguendosi soltanto nel polso: il maestro verrà rapidamente alla parata di quarta; passando allora lo scolaro un'altra cavazione prontamente in fuori, che finirà colla stoccata, verrà ad avere fatto la *finta doppia*; e così sull'attacco in fuori, parerà il maestro quarta e terza, e lo scolaro eseguirà istessamente. Questa operazione chiamasi di terza intenzione.

Quando il maestro avrà fatto le parate di terza e quarta, cioè nel primo caso, pari la terza cavazione, ossia la stoccata che viengli tirata in terza, col contro di quarta, e *risponda* con la punta bassa nella posizione di mezzo-cerchio; lo scolaro dovrà rilevarsi istantaneamente, abbassare anch'egli la sua spada, e trovare la nemica in mezzo-cerchio, vibrando poi la stoccata di graduazione. E nel secondo caso, cioè

dopo quarta e terza, pari il maestro il contro di terza, sulla terza cavazione, abbassi la propria spada sotto al braccio dello scolaro nella posizione di seconda; si rilevi questi, e lasciando cadere la propria punta, e voltando il pugno in seconda anch'egli, incontri la spada in quella posizione, e vibri poi la stoccata sui gradi del ferro.

ARTICOLO OTTAVO

Finta e Controcavazione.

Eseguisca lo scolaro le due prime cavazioni con la mossa di piede, come nella finta doppia; il maestro, che ha parato la terza, farà per seconda parata il contro di terza, e di qui nascerà un'altra cavazione che sarà in dentro, come la seconda di questa, e che si finirà con la stoccata: questa è la *finta e controcauzione*. Se il maestro avrà attaccato in fuori, la sua prima parata sarà di quarta e poi il contro di quarta, e allora la terza cavazione sarà in fuori.

Dopo il contro di terza, pari il maestro la quarta, e risponda di cavazione; si rilevi lo scolaro col contro di quarta e, sopra un leggero sforzo del maestro per riprendere i gradi, risponda di finta; pari il maestro terza e contro di terza, e risponda ancora di cavazione; si rilevi lo scolaro col contro di terza, e risponda anch'egli di cavazione; pari il maestro la quarta, e minacci dritto; si rimetta lo scolaro colla legazione di seconda, e risponda sui gradi.

Dopo il contro di quarta, parerà il maestro la terza, e farà la cavazione; lo scolaro prenderà il contro di terza, e farà la finta; il maestro, parato quarta e contro di quarta, farà ancora la cavazione; prenderà lo scolaro il contro di quarta, e farà cavazione; il maestro parerà terza, e lo scolaro legherà di mezzo-cerchio, e stoccata di graduazione.

Questo sarebbe uno attacco di sette tra proposta e risposte, cioè prima risoluzione e sei contrarie; si fa per esercizio, ma è difficile che riesca ordinato in pratica.

ARTICOLO NONO

Controcavazione e Finta.

La *controcavazione* e *finta* inganna la *controcavazione* semplice, come la *finta* e *controcavazione* inganna la *finta* semplice, ossia le parate che ad esse oppone l'avversario.

Attacca il maestro la spada in dentro, lo scolaro cava in fuori; il maestro para il contro di quarta, e lo scolaro cava anche in fuori, s'intende sempre con la mossa di piede; il maestro spezza la linea e para terza, ed allora slancia lo scolaro una cavazione in dentro colla stoccata: ecco la *controcavazione* e *finta*. Il maestro parerà poi il contro di terza e leggerà il mezzo-cerchio, onde lo scolaro eseguisca ancora la caduta di circolazione in terza. Ma non appena, dopo avere ceduto, starà lo scolaro per vibrare la stoccata sui gradi, gli cavi il maestro la spada in dentro minacciando di *partire*; allora lo scolaro, con un solo e semplice movimento del pugno, facendo far *cartoccio* alla spada, verrà alla *parata d'incontrazione* o *d'incontrata* in seconda, e di là stoccata sui gradi.

Sull'attacco in fuori si faranno, coll'istessa progressione, le operazioni opposte, finchè dal maestro si parerà il contro di quarta con la legazione di seconda, e si eseguirà dallo scolaro la caduta di circolazione in quarta. E, colle regole suesposte, cavandosi dal maestro la spada in fuori, facendo lo scolaro *cartoccio* col ferro soltanto, verrà all'*incontrata* di mezzo-cerchio, e farà poi la stoccata sulla graduazione.

Notate che, in queste operazioni, essendo il pugno già angolato da quella parte ove dovrà trovarsi nell'opposizione successiva, non dovete rimuovervelo, perchè vi riescirebbe il movimento doppiamente lungo; bastando il *cartoccio* che fate fare alla vostra spada per raccogliere la spada nemica, padroneggiarla, e ridurla all'*incontrata*. Le stesse considerazioni fate per le parate di contro.

ARTICOLO DECIMO

Cartoccio o Controcavazione in seconda ed appuntata.

Con l'attacco in fuori s'invita alla cavazione in dentro, e si para, su questa, il contro di terza; in quell'istante lo scolaro, facendo far *cartoccio* alla propria spada col volgere il pugno di seconda, viene essa a sciogliersi da quel contro di terza senza aver bisogno d'essere ancora cavata, e si sbraccia subito la stoccata in seconda, la quale dovrà venir a ferire in mezzo del petto. Avvertite che a questa operazione e alle due seguenti si dà il nome di *cartoccio*, perchè, nell'eseguirsi, l'orbita, se così è permesso di dire, che descrive la spada, ha veramente figura di cartoccio, ed il pugno fa il movimento come se volesse formarlo con un foglio di carta: questo giro serve mirabilmente a schivare il braccio nemico, e non perde niente della sua velocità, perchè il movimento si eseguisce nell'istesso punto, che è il polso (1). Avvertite ancora che nel passare dalla quarta alla seconda, e così dalla seconda alla quarta, il braccio non dee fare alcun giro, se non che quel breve e stretto movimento indispensabile a passare dallo stato di supinazione a quello di pronazione.

Dal contro di terza, il maestro verrà alla parata di seconda, e distaccherà subito come per voler rispondere sopra; lo scolaro, senza inquietarsi di quella risposta, approfittando del posto che gli viene dato sotto col distacco, rileverà il tronco soltanto quanto basta a poter nuovamente dirigere la punta al petto, alzerà d'un pollice il piè dritto e lo porterà avanti di due, inclinerà il tronco quanto mai gli sarà possibile, il braccio sempre disteso, e replicherà la stoccata: questa è l'*appuntata* o *rimessa*.

(1) Nel fare *cartoccio* il ferro descrive in sostanza una sezione verticale di cono, della quale la punta segna la base, e la mano la cima.

ARTICOLO UNDECIMO

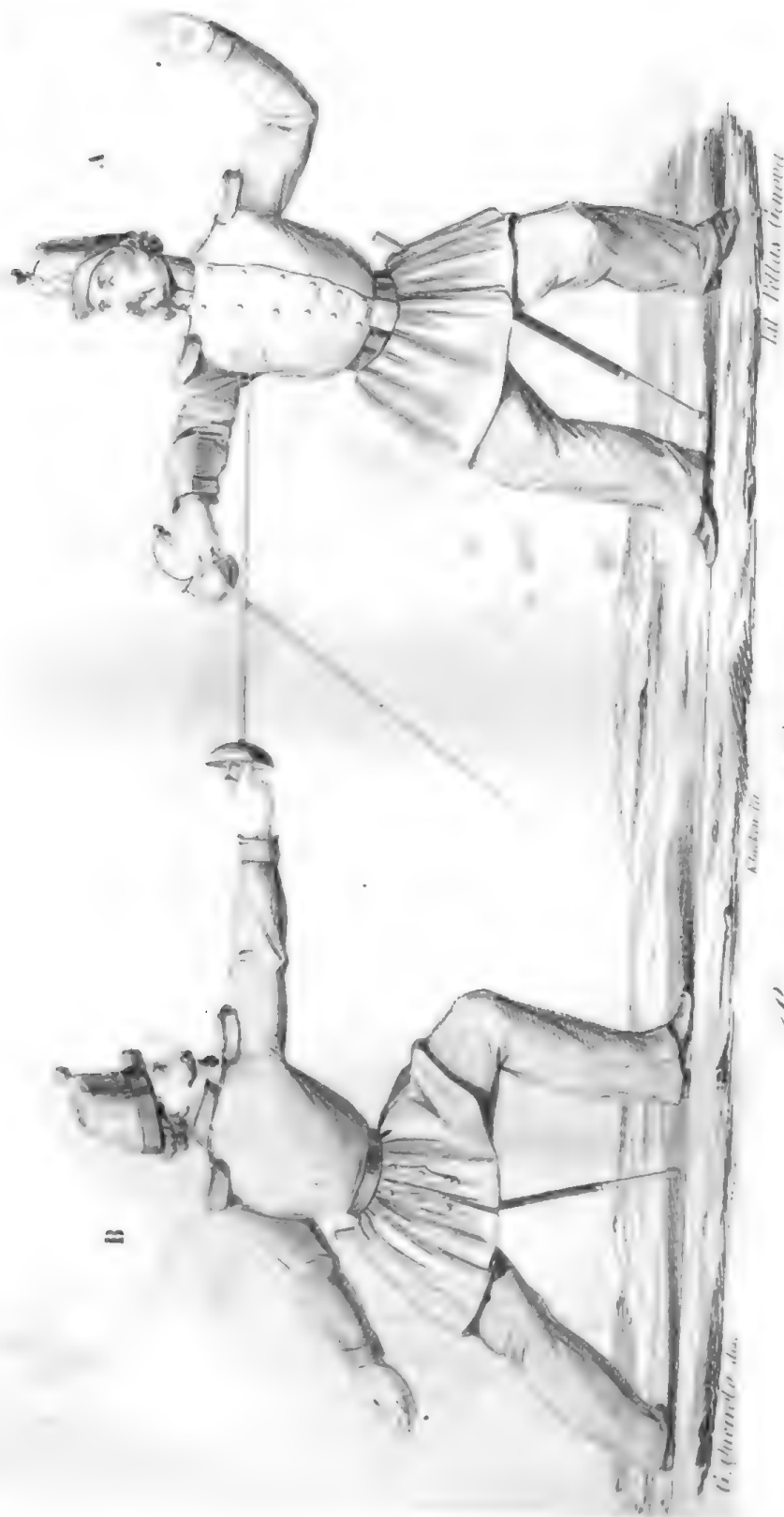
Controcavazione in seconda e quarta, ossia Finta semplice di cartoccio e Ceduta in prima ed in quinta.

Cavazione in dentro colla mossa di piede, finta di seconda, a norma delle regole suddescritte, colla mossa di piede, e, sulla parata di seconda del maestro, sciogliere rapidamente sopra, e sbracciare la stoccata di quarta, come la botta dritta (1). Per questa cavazione dalla seconda alla quarta, egualmente che per qualunque altra, si seguano le regole esposte per la cavazione semplice riguardo al movimento, si faccia, cioè, che sia progressivo, e fino a tanto che non abbia la punta la direzione del petto non si avanzi colla stoccata.

Su tale operazione, il maestro appoggerà in fuori il ferro di *terza falsa* (la spiegheremo più abbasso) e s'avvanzerà in quella postura colla stoccata di graduazione; lo scolaro dovrà velocemente portarsi in guardia lasciando cadere la sua punta ed *angolando* un poco il pugno in modo da venire alla posizione di parata in mezzo-cerchio o di quinta: con questo movimento si avrà ceduto alla forza dell'avversario, e la di lui spada, che trovavasi all'infuori, sarà ridotta all'indentro e sottoposta alla nostra graduazione: di qui si slancerà la stoccata sui gradi: ecco la *ceduta in mezzo-cerchio o quinta*. Tavola 9 figura A e tavola 43 figura A.

La *ceduta in prima* si eseguisce coi medesimi movimenti e con le stesse massime, se non che, nel momento che si rileva in guardia e si cede, bisogna voltare il pugno in posizione di prima, coll'elsa in alto, e di là sbracciare la stoccata. Tav. 45 fig. A e tav. 46 fig. A. Ricordatevi che entrambe queste due cedute vogliono essere fatte coll'istessa velocità dell'avversario, e gradatamente che la spada nemica

(1) Anche in questa operazione la spada fa cartoccio allo indietro, ritornando pel cammino percorso nel primo cartoccio.



Sacale in Poma

De Scalz: Scherma . pag. 68.



Accademia di gradua: con in Roma.

De Scalzi Scherma 68



di Giuseppe de

Scuola in linea finta.

De Scalzi Scherma. pag. 69.

si avvanza, quasi accompagnandola, perchè, se tardaste in velocità, ricevereste la stoccata, e, se avanzaste, vi sfugirebbe il ferro nemico, e perdereste la graduazione, oltre all' esporvi a molti altri perigli dei quali si parlerà a suo luogo.

ARTICOLO DUODECIMO

Controcavazione in seconda, quarta e seconda, ossia Finta doppia di cartoccio e Parate diverse.

Dalla operazione sopra descritta si arriva alla *finta doppia di cartoccio*, ossia *controcavazione in seconda, quarta e seconda*, quando si vuole ingannare la parata di terza che abbiamo accennata contraria all'azione medesima. E perciò, trovandosi al terzo tempo di quella, ossia alla quarta, invece di vibrar la stoccata, si accenna soltanto con la mossa di piede, come nelle altre finte, e, nel momento che viene l'avversario alla parata, si cala rapidamente la spada, volgendo la mano come nel secondo tempo, e si abbandona sulla stoccata: osserverete che quest'operazione è di quarta intenzione.

Quando saprete eseguirla sufficientemente, perchè essa è difficile, dovrà il maestro, per primo, parare la seconda e, distaccando, farvi eseguire l'appuntata come all'art. 10. E quindi parerà un'altra volta la seconda (sull'operazione primaria, non sull'appuntata) e vi risponderà velocemente sopra; dovrete rilevarvi in guardia parando la *terza falsa*, cioè colla mano di quarta incontrare il ferro nemico col filo falso del vostro; nel resto la posizione e la stoccata di graduazione con le stesse regole della *terza retta*: si usa dire a questa parata, *incontrata di terza falsa* (1). Vedete la tav. 47 fig. A

(1) Nei cartocci corre più spedita e più sicura la mano alla terza falsa, e perciò è buono d'usarla, quando il nemico non sia così forte di pugno e di gradi, che necessiti la terza retta come più robusta. Ciò non vuol dire che pessimo e riprovevole non sia il modo di coloro che l'usano sempre ed in tutti casi, sostituendo la terza falsa alla retta, siccome egualmente e sconsigliatamente sostituiscono la ottava alla seconda anch'essa più debole nella mano e nei gradi, e fuori che in un contro-tempo o nella caduta, anche nelle altre azioni più lente.

e la tavola 18 figura A. Un'altra volta, sull'istessa parata e risposta del maestro, farete la ripresa di quarta, cioè, rilevandovi, passerete la vostra spada all'indentro e parerete la quarta: e di là stoccata di graduazione. Sopra di questa finta doppia di cartoccio, parerà ancora il maestro la seconda, ed avanzerà la stoccata di graduazione; si rileverà lo scolaro repentinamente, deviando con forza la propria spada all'infuori ed abbassando alquanto il pugno onde riacquistare i gradi del ferro nemico, e quindi subito stoccata: questa è la *ripresa di graduazione in seconda*, la quale potrete eseguire soltanto quando il vostro avversario sarà poco forte nell'impossessarsi e nel mantenersi i gradi del ferro. Ma se il nemico avrà tutta la graduazione, e padroneggerà così con violenza la vostra spada, di modo che sarebbe difficile e pericoloso il voler contrastargli, circolerete sul suo ferro, abbassando il pugno per raccogliarlo ed eseguirete la caduta di circolazione in quarta (1).

TITOLO SECONDO

DELLE AZIONI DI SFORZO

« Tancredi con un colpo il ferro crudo
« Del nemico ribatte e lui fere auo. »

TASSO *Ger. C. 6.*

ARTICOLO DECIMOTERZO (2)

Tocco o Toccata di Spada.

Chiamasi di *sforzo* qualunque operazione che disvia con urto dalla linea d'offesa la spada dell'avversario: di tale

(1) Con tutte queste operazioni contrarie alla finta doppia di cartoccio si ottengono due scopi, quello di farla replicare più volte, atteso la sua difficoltà d'esecuzione ed importanza, l'altro di far vedere in quanti modi si può parare ed opporsi alla seconda.

(2) Essendo tutta una lezione, benchè cangi il titolo, si fa seguire la progressione degli articoli.



il secondo att.

Scuola di graduazione in terza parte

Int. Pallas, Firenze



specie sono il *tocco*, l'*intreccio*, la *parata di picchio*, ed il *guadagno di terreno*. In questa lezione parleremo delle tre prime, riserbandoci a parlar del guadagno di terreno nella terza lezione.

Il *tocco o toccata di spada* si eseguisce quando il ferro nemico trovasi inoltrato molto sulla linea d'offesa, la punta diretta al nostro petto: siccome in quella posizione l'avversario viene ad essere coperto da qualunque botta diritta, cavazione o finta che si volesse eseguire contro di lui bisogna deviare quella spada che ne impedisce d'agire, e che potrebbe avanzarsi al nostro petto su qualunque men considerato movimento: per ora deviamola adunque col *tocco*.

Si porti la spada in dentro a contatto di quella dell'avversario, il doppio forte nostro sul suo debole; si fissi il nemico negli occhi onde distrarlo per un momento dall'attenzione del nostro ferro; in quell'istante si passi il pugno sotto la spada avversa, nella posizione fra terza e quarta, tenendola sempre all'istesso punto di contatto, e senza urtarla menomamente: la nostra spada verrà ad essere come una leva sottoposta alla spada dell'avversario; appena ottenuto questo vantaggio, si spinge con forza il ferro nemico trasversalmente, ossia verso il nostro di dentro, facendo far leva alla propria spada in modo che il pugno sia base e forza motrice (1); con questo sforzo la spada nemica dovrà essere deviata nella direzione dell'urto impressole, e quindi dovrà lasciare esposto il petto al di dentro, che noi andremo subito a ferire con una botta diritta senza più curarci del ferro scacciato. Osservate che nel movimento di sforzo, nè il braccio, nè il corpo vi prendano parte; nell'urto non dovrà la nostra spada lasciarsi abbandonare, nè passerà mai oltre la posizione di parata in quarta; e quindi, per ferire, dovrà rapidamente tornare sulla linea. Conoscerete dal modo

(1) Nel pugno esiste realmente il punto d'appoggio ed il punto di potenza. Vedi Graduazione art. 4.^o tit. 2.^o parte 1.^a

ch'io v'insegno quanto sia periglioso quel metodo che hanno alcuni di staccare il ferro per poi venire con una forte percossa ad urtare il ferro nemico: al momento del distacco si espongono alla botta diritta in tempo, che è tanto più terribile quanto che il ferro nemico è già molto inoltrato; alla cavazione in tempo si espongono nel momento dello sforzo, che sarebbe perigosissima anche questa perchè non hanno tatto, e perchè la spada deve sempre, non trovando contrasto, abbandonarsi oltre il limite prescrittole, ed allontanarsi quindi assai dalla linea di difesa, ossia dal luogo della parata; e finalmente, eseguito in questo modo, non ha tanta intensità il tocco quanto eseguito col mezzo della leva. Osservate ancora che nell'angolare il pugno per prepararlo al tocco esso verrà a trovarsi al punto della parata di quarta, in modo che riescirebbe difficile il colpirvi ad un nemico che volesse prendervi il tempo.

Il maestro dovrà far eseguire allo scolaro l'operazione suddescritta, e quando saprà condurla con sufficiente precisione, dovrà fargli la *parata di picchio in quarta*, e rispondergli di mezzo-cerchio; lo scolaro incontrerà il mezzo-cerchio come all'art. 7.^o e risponderà sulla graduazione. La *parata di picchio in quarta*, come in tutte le altre posizioni, si eseguisce portando il pugno prima della spada al punto della parata, intersecando ancora essa spada il piano delle offese, e, nel momento che il pugno si avvicina alla spada nemica, ma senza graduazione, nel pugno stesso si fa leva, e si spinge con violenza il ferro nella direzione della parata; incontrando questo coi gradi forti i deboli dell'avversario, ne caccia il ferro lontano da sè, e talvolta anche il manda a terra: a meno che non ha prima il tatto, viene in sostanza la parata di picchio ad avere le stesse prerogative del tocco.

Il tocco all'infuori si eseguisce istessamente di quello all'indentro, se non che bisogna osservare, nell'angolare il pugno per formare la leva, di voltarlo di terza in seconda,

onde sia fatto lo sforzo, come sempre si dee praticare, col filo retto della spada; e, dopo questo, portarlo nuovamente di quarta e sulla linea per vibrare la botta diritta.

Quando il maestro avrà fatto fare anche questo allo scolaro, dovrà parare la *terza di picchio* colle regole su espresse, e rispondere in seconda; lo scolaro incontrerà la seconda, come all'art. 7.^o, e sbraccerà la stoccata di graduazione.

ARTICOLO DECIMOQUARTO

Tocco e Cavazione.

Bisogna eseguire il tocco colle regole insegnate di sopra, e poi fingere di tirare la botta diritta, facendo perciò, come in tutte le altre finte, la mossa di piede. Appena viene l'avversario a parare si fa la cavazione con la stoccata. A questa operazione dicesi anche *finta dritta*, locchè meglio verrà definito nella Parte 4.^a, in occasione che si parlerà di tutte le avvertenze da aversi nell'assalto.

Il maestro, dopo avere parato la quarta sul tocco in dentro, per far eseguire la cavazione, prenderà il contro di quarta col picchio, e risponderà il mezzo-cerchio come sopra; subito che lo scolaro avrà formato quella parata, invece di farlo risponder dritto, gli sforzerà i gradi, e lo farà sciogliere e rispondere in seconda.

Sul tocco in fuori e cavazione, parerà terza e contro di terza col picchio, rispondendo in seconda; lo scolaro incontrerà la seconda e risponderà di quarta sopra.

ARTICOLO DECIMOQUINTO

Tocco e Finta.

Si eseguisce il *tocco e finta* colle regole sovra stabilite, facendo una cavazione dippiù ed una mossa di piede.

Sul tocco in dentro parerà il maestro quarta e terza per far eseguire la finta, e si parerà questa col contro di terza e di picchio, rispondendo dritto; si rileverà lo scolaro parando il contro di quarta di picchio e tirando la botta diritta.

Pel tocco e finta dal di fuori, dovrà pararsi terza, quarta e contro di quarta di picchio, rispondendo dritto; e lo scolaro, rilevandosi, prenderà il contro di terza col picchio e risponderà la botta diritta.

ARTICOLO DECIMOSESTO

Tocco e Controcavazione.

Il *tocco e controcauzione* ha gli stessi tempi di quel di sopra. Per farlo eseguire, invece di due parate semplici, si fa una semplice ed una di contro.

Sul tocco in dentro, pari il maestro quarta e contro di quarta: ecco la controcauzione; di qui pari terza e risponda di legazione in mezzo-cerchio: dovrà lo scolaro rilevarsi immediatamente colla caduta di circolazione in terza, e rispondere sulla graduazione.

Pel tocco in fuori, parerà terza e contro di terza, e quindi quarta e legazione in seconda; si rimetterà in guardia lo scolaro con la caduta di circolazione in quarta, e risponderà sui gradi.

ARTICOLO DECIMOSETTIMO

Intreccio od Intrecciata di Spada.

L'*intreccio od intrecciata di spada*, è un tocco che si viene a fare dalla parte opposta a quella in cui si trova. Avendo in dentro la spada nemica distesa, dovrete abbassare la vostra punta verso il pugno nemico colla più grande circospezione, perchè l'avversario potrebbe in quel momento eseguire con successo molte terribili operazioni contro di voi, le quali

conoscere in progresso; istantaneamente, passate la spada all'infuori, preparando nello stesso tempo il vostro pugno angolato di terza, ossia nella posizione della parata di terza, come pel tocco in fuori, onde acquistare la leva; urtate subito con violenza il ferro nemico nella direzione in fuori, e sbracciate la botta diritta. Appare chiaro da questo che non si può in tale operazione conservare il tatto del ferro, e che dev'essere per conseguenza molto più pericolosa del tocco, ma è chiaro eziandio ch'essa dovrà essere più efficace quanto meno l'avversario avrà cagione d'aspettarsi un tale scompigliamento da quella parte. Distinguerete questo per *intreccio in fuori*.

Eseguirete l'*intreccio in dentro* colle massime medesime; nel passare il ferro, dovrà il pugno prepararsi verso la parata di quarta, come nel tocco in dentro. La massima di formare la leva tanto nel tocco che nell'*intreccio*, oltre il vantaggio della maggior forza, ha anche quello di tenervi molto riparato contro alla botta diritta in tempo.

Sull'*intreccio in fuori* dovrà il maestro parare la terza e rispondere dritto; lo scolaro si rileverà colla legazione di mezzo-cerchio, e tirerà sui gradi.

Per l'*intreccio in dentro*, parata di quarta e legazione di seconda: dal maestro s'intende la parata, e la legazione dallo scolaro, come sopra.

ARTICOLO DECIMOTTAVO

Intreccio e Cavazione.

Intrecciate la spada, poi fingete dritto con la mossa di piede, e, sulla parata semplice, cavate con la stoccata: vedete il tocco e cavazione all'art. 14.

Sull'*intreccio in fuori* e cavazione, il maestro para terza e contro di terza, quindi accenna dritto; lo scolaro lega il mezzo-cerchio e risponde in seconda.

Per l'intreccio in dentro, quarta e contro; lo scolaro legazione di seconda e quarta: vedete l'art. 5.^o

ARTICOLO DECIMONONO

Intreccio e Finta.

Ragionate come sopra, e colle massime del tocco e finta.

Sull'intreccio in fuori, il maestro para terza, quarta e contro di quarta; indi finge in fuori e tira in dentro; lo scolaro si rileva parando terza sulla finta del maestro, e, sulla seconda cavazione prende il contro di terza e risponde di graduazione.

Per l'intreccio in dentro, parate di quarta, terza e contro dal maestro, che risponderà anche qui di finta semplice; nel rilevarsi, prenderà lo scolaro quarta e contro, e tirerà sui gradi.

ARTICOLO VENTESIMO

Intreccio e Controcavazione.

Vedete il tocco e controcauzione, e calcolate come sopra.

Sull'intreccio in fuori, il maestro para terza, contro di terza e quarta, e risponde di legazione in seconda; lo scolaro si rileva colla caduta di circolazione in quarta, e, per la istantanea cavazione in fuori del maestro, fa l'incontrata di mezzo-cerchio e tira sui gradi.

Per l'intreccio in dentro, quarta, contro di quarta e terza, e quindi legazione di mezzo-cerchio dal maestro; dallo scolaro, caduta di circolazione in terza ed incontrata di seconda: vedete l'art. 9.^o

TITOLO TERZO

CONTROTEMPI SULL' INTRECCIO

ARTICOLO VENTESIMOPRIMO (1)

Intreccio fuori e Controtempo d'appoggio dentro.

Sopra qualunque sforzo, e soprattutto sull'intreccio, è terribile il tempo dell'avversario. In questi ultimi sei articoli conoscerete sei operazioni che potrete opporre alla prima sua risoluzione, ed il modo onde le altre rimangono sconcertate.

Quando intreccerete in fuori, se l'avversario vi cava sarà all'indentro; allora, arrestandovi nel movimento dell'intreccio, dovrete subito opporre la parata di quarta, e, non appena assicuratovi della graduazione, sbracciare la stoccata, sia che l'avversario tiri, o ch'abbia tirato, od abbia finto soltanto: dicesi a quest'azione *controtempo d'appoggio dentro*.

Dopo tale operazione, il maestro riacquisterà i gradi fingendo di volere tirare su quelli; si rileverà in guardia lo scolaro, riguadagnando la graduazione e legando di seconda con la stoccata.

ARTICOLO VENTESIMOSECONDO

Intreccio in fuori e Controtempo di ripresa.

Un'altra volta sopra l'istesso intreccio e medesima cavazione, potrete fare il *controtempo di ripresa*, ossia prendere il contro di terza, riportando così la spada nemica dove vi era fuggita, e tirare sulla graduazione.

Da qui, il maestro riprenderà i gradi e leggerà il mezzocerchio; lo scolaro eseguirà la ceduta di circolazione in terza.

(1) Segue la medesima lezione e perciò la progressione degli articoli.

ARTICOLO VENTESIMOTERZO

Intreccio in fuori e Controtempo d'incontrata in seconda.

Ed un'altra volta potrete abbassare rapidamente il vostro ferro, facendolo fare cartoccio dalla terza alla seconda, in quella posizione incontrando il ferro nemico, e slanciando la stoccata: questo sarà il *controtempo d'incontrata in seconda*.

Il maestro cederà di circolazione in quarta, e lo scolaro si schermirà riacquistando i gradi, ossia facendo la *ripresa di graduazione in quarta*, e vibrando la stoccata. Per eseguire con sicurezza questa ripresa di gradi, fa d'uopo della massima attenzione: la punta deve subito alzarsi onde torsi dalla soggezione della spada nemica e padroneggiarla, ed il pugno correre alla posizione della parata di quarta.

ARTICOLO VENTESIMOQUARTO

Intreccio dentro e Controtempo d'appoggio fuori.

Dall'intreccio in dentro ne nasce la cavazione di tempo in fuori.

Su quest'operazione lo scolaro, arrestando il proprio ferro nel movimento dell'intreccio, anderà a trovare la spada nemica in fuori di terza falsa, e sbraccerà la stoccata sulla graduazione: ecco il *controtempo d'appoggio fuori*. Il maestro riacquisterà i gradi fingendo di volere tirare, e lo scolaro si rileverà riguadagnando e legando di mezzo-cerchio con la stoccata.

ARTICOLO VENTESIMOQUINTO

Intreccio dentro e Controtempo di ripresa.

Un'altra volta farà il *controtempo di ripresa in dentro*, ossia ritornerà col contro di quarta, il ferro là d'onde gli è fuggito, e tirerà sui gradi. Da qui il maestro riguadagnerà la

graduazione, e legherà la seconda; lo scolaro farà la ceduta di circolazione in quarta.

ARTICOLO VENTESIMOSESTO

Intreccio dentro e Controtempo d'incontrata in mezzo-cerchio.

Un'altra volta finalmente eseguirete il *controtempo d'incontrata in mezzo-cerchio*, abbassando rapidamente la punta in modo che la spada faccia un cartoccio-rovescio, ed incontrandola in mezzo-cerchio, impadronitevi bene della graduazione, e vibrare la stoccata.

Su questa cederà il maestro di circolazione in terza, e lo scolaro farà la *ripresa di graduazione in terza*, cioè riacquistando i gradi, o di terza falsa o di terza retta, sbraccerà la stoccata. E per questa le stesse avvertenze che alla ripresa di graduazione in quarta (1).

TITOLO QUARTO

LEZIONE SECONDA

O LEZIONE SEMPLICE AVANZANDO



La *lezione seconda o lezione semplice avanzando*, non è che la prima unita col passo. Farò presto a spiegarvela, perchè già ho spiegato la prima; dovette persuadervi ciononostante che, tanto nella teorica quanto nella pratica, è d'essa della massima importanza, come quella che più viene usata negli assalti, e che apre l'adito alle altre più difficili lezioni.

Incominci adunque il maestro questa lezione, come anche tutte le altre che verranno, sempre colle botte diritte di piè

(1) Circa alla retta intelligenza dei controtempi, sarà ancora necessario di ricorrere all'articolo apposito nella Parte quarta, ove si tratterà dell'assalto.

Si noti come la ripresa e l'incontrata rompono le finte dell'inimico, e stoncertandone il piano meglio assicurino il controtempo.

fermo, e le parate e stoccate di graduazione descritte agli articoli 2.^o e 3.^o della lezione prima. Quindi rompa una misura ed attacchi allo scolaro la spada in dentro. Si avvanzerà questi con la cavazione in fuori, facendo il primo tempo di essa unito col passo, e, giunto per questo mezzo in misura, vibrerà la stoccata. Avvertite che il movimento principia dalla punta, che si cava (astrazione fatta dalla precisione matematica), quindi si comunica al braccio ed al corpo, che viene, dal movimento medesimo, tirato in avanti, e quando esso è già al suo termine. Vedete per la cavazione l'art. 4.^o tit. 1.^o parte 2.^a, e pel passo il tit. 5.^o parte 1.^a

Per la finta semplice, eseguirete istessamente il primo tempo, e, nel secondo, caverete con la stoccata. Vedere l'art. 5.^o tit. 1.^o parte 2.^a Dunque nell'operazione di due tempi, come la finta e la controcauzione, il primo è contemporaneo al passo, cosicchè non lascia luogo alla mossa di piede.

Per la finta doppia, essendo di terza intenzione, il primo tempo sarà la cavazione col passo, il secondo un'altra cavazione colla mossa di piede, il terzo altra cavazione con la stoccata. Vedere l'art. 7.^o come sopra.

E così tutte le altre operazioni della prima lezione fino alla finta doppia di cartoccio, la quale, essendo di quarta intenzione, viene ad avere due tempi con la mossa di piede, ed un'ultimo con la stoccata, essendone già stato fatto un primo col passo. Non ha insomma questa lezione altra differenza dalla prima che nel primo tempo (1), il quale si fa col passo, come venne descritta la cavazione, tutto il resto essendo simile e fatto similmente di piè fermo.

E pel tocco e per l'intreccio dovrà lo scolaro fare il passo nella posizione di guardia media, cioè senza stendere il braccio e la spada sulla linea d'offesa, appositamente perchè, trovandosi così scoperto, gli distenda la sua l'avversario, o per ferirlo, o per minacciarlo, ed allora fare lo sforzo, che sarà di maggiore effetto: ma bisogna impiegarvi molta

(1) Questo è tempo misto.

cautela, perch'è molto pericoloso. Il maestro adunque, minacciando lo scolaro nel suo avanzarsi, gli farà eseguire il tocco e poi l'intreccio, tutte le altre operazioni essendo le stesse e fatte nel tempo stesso di quelle della prima lezione; anche le contrarie e contrarie-di-contrarie. Vedete i tit. 2.^o e 3.^o parte 2.^a

TITOLO QUINTO

DELLA LEZIONE TERZA

LEZIONE DI GUADAGNO IN DENTRO

-
- E con la spada sua la spada trova
 - Nemica e 'n deviarla usa ogni prova. •

TASSO Ger.

ARTICOLO PRIMO

Copertino diretto.

Quando l'avversario vi protende braccio e ferro in avanti (e ciò farà più facilmente se si troverà avere maggior misura o di spada o di corpo) voi non potrete ferirlo se non che con delle operazioni di guadagno o di sforzo, come vi dissi al tit. 2.^o di questa medesima parte; la spada nemica trovandosi sulla linea d'offesa, si corre rischio, se prima non la si devia, d'incontrarla col proprio petto nel volere avanzare su di essa. Ora, oltre gli sforzi che già vi dissi, potete in altre due maniere deviarla, o all'indentro, locchè dicesi *copertino* o *guadagno in dentro*, o all'infuori, che dicesi *filo* o *guadagno in fuori*. Questi due guadagni sono lo scopo di due lezioni, le più belle e le più difficili e complicate, le quali esse sole espongono ai vostri occhi il gran campo della Scherma. Le operazioni di sforzo, che possono farsi invece di queste, sono pericolose nell'eseguirsi ed incerte, perigliose anche dopo il più felice esito del vostro sforzo, e talora

altresì di nessuna o pochissima azione sulla tenacità d'un braccio e d'una spada Italiana; cosicchè, come quelle che ammettono minore maestria e sono di men decisivo effetto, le vedrete pochissimo usate da un valente schermitore Italiano, ancorchè fornito di braccio e di spada da trarne, più che altri, vantaggio. Ma non è così del gioco di guadagno: sottomette esso, per quanto sia forte, la spada nemica col mezzo della graduazione; e s'anco pensa questa di fuggirgli o resistere, è desso così ricco di risorse da trarre in suo vantaggio ogni mossa nemica, e, sempre padroneggiandone il ferro, si riduce in quella situazione che più gli è acconcia a ferire, e sarà gran mercè per l'avversario se potrà salvarsene rompendo la misura.

Si chiama *guadagno in dentro o copertino diretto* quando appoggiato il vostro debole sul debole del ferro nemico, la mano fra terza e quarta, il pugno all'altezza della mammella ed il braccio disteso, ma non indurito, avanzate un passo onde entrare nella vostra misura, e tenendo il braccio e la spada nella posizione su indicata, mantenendo la punta alta trenta gradi al più e non meno di venti sulla linea orizzontale, lasciate strisciare il vostro ferro sopra quello dell'avversario per tutto il tratto che avanzate, e venite così a sottometterlo non solo, ma ad incantarlo quasi, dimocchè, slanciandosi da voi in quel momento la stoccata di graduazione, con le regole prescrittevi per le altre, non accadrà all'avversario d'accorgersi del proprio periglio che quando la vostra spada sarà già tanto vicina al suo petto da rendergli quasi impossibile il potersene ormai più garantire. Osservate però che questo copertino sia preso sempre colle regole su esposte, che il passo sia atterrato e veloce, non saltato, onde non abbiano le spade a scuotersi, e disfare così l'incanto dell'avversario, che si risentirebbe a vostro danno; e, non appena finito il passo, se l'avversario non s'è mosso, sia istantanea la stoccata di graduazione, poichè non correte più alcun pericolo, e la vostra operazione

è già quasi riuscita. Questa stoccata dev'essere eseguita come quella di graduazione di quarta. Vedete la tav. 41.^a fig. A.

Il maestro farà ripetere la suddetta operazione, nel modo accennato, per molte volte, onde lo scolaro possa bene intenderla ed intenderne l'eseguimento, e finalmente riacquisti la graduazione e legghi di seconda, per fare che lo scolaro, colla caduta di circolazione in quarta, compia una contraria-di-contraria.

ARTICOLO SECONDO

Copertino e Cavazione.

Se l'avversario, nel momento del vostro copertino, si risente, lo conosce e vuole opporvisi tentando di riguadagnare i gradi, a voi allora non converrà più tirare su quello, che sarebbe inutile e fors'anche di periglio, ma, sciogliendo sulla di lui forza, dovrete vibrargli la cavazione in fuori.

Il maestro faccia eseguire quest'azione, e poi trovi la spada in fuori di terza e la legghi in mezzo-cerchio; lo scolaro si rileverà colla caduta di circolazione in terza, e sbraccerà poi la stoccata sui gradi.

ARTICOLO TERZO

Copertino e Finta.

Il *copertino e finta* si adopera quando l'avversario sa parare la cavazione; si fa la mossa di piede su quella, e si ritorna in dentro: ecco il copertino e finta.

Su quest'operazione, il maestro, dopo avere sforzata la graduazione sul copertino, parerà terza e contro di terza col picchio, rispondendo dritto; lo scolaro si rileverà col contro di quarta, e tirerà la stoccata sui gradi.

ARTICOLO QUARTO

Copertino e Controcavazione.

Se l'avversario para di contro la nostra cavazione, invece della finta, ne viene la controcazione.

Per questa avrà il maestro da parare contro di quarta e terza, rispondendo la seconda; lo scolaro si rileverà incontrando la seconda e tirando sulla graduazione.

ARTICOLO QUINTO

Copertino passato.

Il *copertino passato* è assai più difficile del diretto; consiste questo nel venire a prenderlo, passando la spada dall'infuori all'indentro: essendo, in questa circostanza, meno aspettato, dovrà tanto più riuscire di sorpresa all'avversario e fatale. Bisogna passare la spada velocemente, portare il debole a contatto del debole, colla maggiore leggerezza, senza dare il più piccolo urto, e quindi subito avanzare come nel *copertino diretto*: ma l'operazione è scabrosa, e fa d'uopo della più grande cautela, e d'un pugno fermissimo.

Per avvezzarvici bene, eseguite questa colla cavazione, colla finta e colla controcazione, come quell'altra ch'è sopra, e colle stesse contrarie-di-contrarie.

ARTICOLO SESTO

Copertino passato e Ripresa stabile.

Se l'avversario, veggendo inutile o di suo vantaggio il sostenervi la graduazione, si risolve di sciogliere cavandovi la spada, allora voi potrete fare la *ripresa di copertino*, che eseguirete come la ripresa sull'intreccio in dentro, o come se prendeste un contro di quarta, tenendo là il pugno ove si trova, e, facendo circolare la spada, mandarla dietro a quella

del nemico, finchè la ritrova e la riporta ond'è fuggita: potrete fare anche l'appoggio fuori e l'incontrata di mezzo-cerchio, le quali tralascio qui per brevità, riserbandomi a considerarle quando parleremo della cavazione in tempo sul copertino. Notate che tutta questa lezione vi farò fare sul copertino passato, perch'è bene d'avvezzare la mano a questo ch'è più difficile.

Quando il maestro avrà fatto eseguire allo scolaro diverse volte la ripresa, gli riacquisterà i gradi legandogli di seconda, onde faccia la caduta di circolazione in quarta, e su questa, sciogliendo, farà che lo scolaro eseguisca l'incontrata di mezzo-cerchio e tiri la stoccata di graduazione.

ARTICOLO SETTIMO

Copertino, Ripresa e Cavazione.

L'azione è di terza intenzione, del resto, in quanto al cavare, succede come vi descrissi all'articolo 2.^o Fate il copertino passato, sulla cavazione del nemico, la ripresa, e, quando sentite che vi sforza la graduazione, cavate in fuori con la stoccata.

Il maestro parerà questa con la terza, e legherà il mezzo-cerchio; lo scolaro cederà di circolazione in terza, e, sulla cavazione del maestro, incontrerà la seconda e tirerà di graduazione.

ARTICOLO OTTAVO

Copertino, Ripresa e Finta.

Eseguite anche questa come il copertino e finta all'art. 3.^o, più la ripresa, s'intende.

Il maestro parerà terza e contro di terza, e risponderà di finta; lo scolaro si rileverà prendendo la quarta ed il contro di quarta, e risponderà sulla graduazione. Vedete il tit. 2.^o art. 19.

ARTICOLO NONO

Copertino, Ripresa e Controcavazione.

Fate anche questa come il copertino e controcaavazione all'art. 4.^o, più la ripresa fra mezzo.

Pari il maestro contro di quarta e terza rispondendo in seconda; lo scolaro si rilevi incontrando la seconda, e sentendosi sforzare, sciolga e risponda di quarta sopra, come la botta diritta.

ARTICOLO DECIMO

Copertino e Legazione di copertino.

Quest' operazione si fa quando, già prevenuto l'avversario dei nostri copertini, si conosce ch'egli è disposto a mettervi riparo. Allora, fatto il copertino passato, e bene impadronitisi della graduazione, prima ch'egli abbia agio d'opporvisi con qualche contraria, si tiene depresso il ferro di lui onde non possa fuggire, e, facendo movimento nella giuntura della mano, si fa circolare la propria spada attorno della sua come nelle mezze legazioni già insegnate, si riporta alla posizione di copertino, e di là si sbraccia la stoccata di graduazione. Il pugno rimane sempre di terza in quarta ed al posto del copertino, la punta descrive un cerchio attorno al pugno nemico.

Eseguita quest'azione, il maestro farà la ripresa di gradi, e lo scolaro si rileverà con la legazione in seconda, e di là stoccata.

ARTICOLO UNDICESIMO

Copertino, Legazione e Cavazione.

Se, mentre fate la legazione, l'avversario vi leva i gradi, e voi vibrategli la cavazione.

Su questa il maestro appoggerà in fuori e tirerà di graduazione; lo scolaro eseguirà la ceduta in mezzo-cerchio con la stoccata.

ARTICOLO DECIMOSECONDO

Copertino, Legazione e Finta.

Se l'avversario para la vostra cavazione di terza semplice, voi fingete di tirarla, con la mossa di piede, e ricavate in dentro: ecco la finta.

Si pari dal maestro ancora il contro di terza e si risponda di finta; lo scolaro si rileverà colla quarta e contro di quarta di picchio, e risponderà la botta diritta.

ARTICOLO DECIMOTERZO

Copertino, Legazione e Controcavazione.

E se, invece di parare semplice, para l'avversario il contro di quarta, voi fate la controcaavazione con le regole prescritte.

Pari il maestro terza in fuori e risponda in seconda; lo scolaro va ad incontrare il ferro, e, sentendosi sostenere i gradi, finge di quarta sopra, e dopo la parata di terza del maestro viene ancora sotto colla seconda sciolta e con la stoccata.

Notate una volta per sempre che credo abbastanza indicate le operazioni del maestro in quelle che suppongo nell'avversario al paragrafo primo d'ogni articolo, essendo quelle del secondo paragrafo un dippiù per fare le contrarie-di-contrarie.

ARTICOLO DECINOQUARTO

Copertino e Legazione in seconda.

Per meglio confondere le idee del nemico, quando avete fatto il copertino legate qualche volta anche in seconda. Questa è come una mezza legazione, e si eseguisce facendo circolare sul ferro nemico, essendo ben padroni della graduazione, il proprio ferro, dal di sopra all'insotto, e dallo

indentro all'infuori: il pugno nel tempo medesimo fa tre ottavi di rotazione, e si angola nella posizione di seconda, dove anche la spada, col mezzo della legazione, viene a ridursi; ed appena terminato il movimento si sbraccia la stoccata sui gradi.

Il maestro farà la circolazione di quarta, e lo scolaro riprendendo la graduazione nel rilevarsi, tirerà poi la stoccata.

ARTICOLO DECIMOQUINTO

Copertino, Legazione in seconda e quarta sopra.

Se, avendo fatto l'operazione su esposta, vedrete che l'avversario la para agevolmente colla graduazione, voi, nel momento che resiste, sciogliete sopra di quarta, e tirate come nella botta diritta.

Il maestro appoggi in fuori, e si avanzi sulla graduazione; lo scolaro farà la ceduta in prima con la stoccata.

ARTICOLO DECIMOSESTO

Copertino, Legazione in seconda, quarta e seconda.

Se l'avversario para in fuori l'operazione succennata, e voi non tirate più sopra, ma fingete colla mossa di piede, e, sulla di lui parata, sciogliete in seconda ancora, e vibrare la stoccata sciolta nella posizione di seconda.

Il maestro parerà di picchio la seconda per rispondere sopra, ma l'avversario farà l'appuntata. Vedere l'art. 10 tit. 1.º

ARTICOLO DECIMOSETTIMO

Copertino e Cavazione in tempo.

Dopo che avrete martoriato l'avversario con tante operazioni sul copertino, egli tenterà una volta di sciogliersene, passando la sua spada in fuori per venire ad attaccare la vostra da quella parte; voi allora, senza lasciar trovare il

vostro ferro, dovrete passarlo sotto del suo che ne viene in traccia, col metodo della cavazione stabile, e subito, come in questa cavazione, vibrargli la stoccata diritta, la quale sarà in dentro ancora, e si dirà *cavazione in tempo*, perchè fatta nel tempo che l'avversario vi dà cercando il vostro ferro.

Il maestro parerà quarta di picchio e risponderà diritto; voi incontrerete la seconda e tirerete sulla graduazione.

ARTICOLO DECIMOTTAVO

Copertino e Finta in tempo.

Se l'avversario para la vostra cavazione in tempo colla quarta, voi fingetela con la mossa di piede e passate subito in fuori: siccome egli non troverà mai il vostro ferro, così la finta sarà in tempo.

Pari il maestro il contro di quarta e risponda di finta; e voi rilevatevi con le parate di terza e contro di terza, e tirate poi la stoccata di graduazione.

ARTICOLO DECIMONONO

Copertino e Controcavazione in tempo.

E se, invece, para l'avversario il contro di terza, ricavando, venite a fare la controcaavazione, la quale sarà in tempo. Senza ripetervelo tante volte, anche perchè m'immagino dobbiate capirla da per voi, vi avverto qui, per l'ultima, che, ogniquale volta fingete di voler tirare a spada sciolta, dovete sempre fare la mossa di piede: sulla graduazione non si dee farla (1).

Il maestro pari quarta di picchio, e risponda in mezzocerchio; lo scolaro vada a trovar quella parata, e risponda sui gradi.

(1) Ciò perchè il tatto del ferro non lascia credere ad inganno.

ARTICOLO VENTESIMO

Guadagno di terreno in seconda.

Dicesi *guadagno di terreno* ad ogni intreccio che si fa nel momento del passo: è evidente che puote esser fatto da tutte quattro le posizioni, ma viene assai pericoloso, e, nel mezzo-cerchio, anche di quasi nessun effetto; epperchè si usa di farlo soltanto nella posizione di seconda, nella quale è molto più sicuro e di grande intensità.

Per eseguirlo si parte dall'infuori, si fa il movimento di chi vuol venire a prendere il copertino, ma, invece, si angola il pugno in fuori per avere la leva, si fa far cartoccio alla spada e si spinge con violenza nella direzione della seconda: il nostro ferro, incontrando coi gradi suoi forti i deboli dell'avversario, lo scaccia dalla linea d'offesa con tale un'empito che talvolta lo fa fuggire anche di mano; finito il movimento, il passo dev'essere pur esso fornito, e subito si dee sbracciare la stoccata di seconda.

Il maestro potrà fare una *circolazione volante*, cioè circolare il pugno e la spada verso il di dentro; quando sarà a mezzo del movimento troverà il ferro dello scolaro all'indentro, e lo porterà nella posizione di quarta, tirando poi la stoccata di graduazione; lo scolaro si rileverà riprendendo i gradi e tirando su quelli.

Se l'avversario cavasse in tempo sul guadagno di terreno, locchè é assai facile e probabile, si può appoggiare in fuori, riprendere in dentro, o riprendere di seconda, e tirare sulla graduazione, o parare di picchio, e tirar poi a spada sciolta; bella è pure in tale circostanza l'opposizione in prima.

ARTICOLO VENTESIMOPRIMO.

Copertino e Sparizione sotto.

La *sparizione sotto*, detta anche *passata sotto*, si eseguisce ogniqualevolta l'avversario tira determinato in fuori.



Spaccare di Paspale sotto in seconda.

De Scalzi Scherma pag

Supponete adunque che, sul vostro copertino, stanco il nemico di tanti inganni, e veggendovi scoperto all'infuori, che per l'angolazione del copertino dovette certamente esserlo, si risolva di sbracciarvi una cavazione in fuori; abbassatevi rapidamente sotto la sua linea d'offesa, volgendo il pugno di seconda ed alzandolo con prontezza; onde chiudere al di fuori la spada nemica, sbracciate ben distesa e ben bassa la stoccata: il vostro braccio dritto e la spada saranno paralleli alla direttrice, la testa appoggiata all'omero destro; il vostro raggio visuale passerà dal di sotto della vostra coccia, ed il braccio sinistro sarà in avanti a difesa del fianco destro ed in posizione di terza. Vedete la tavola 19 figura A (1).

Guai se tanto in questa, quanto in qualunque altra sparizione, che insegnerovvi in appresso, l'avversario prevede la vostra intenzione, e quindi finge per chiamarvici: di rado e difficilmente potreste voi garantirvi dalle sue contrarie; epperchè sieno rare le vostre sparizioni, improvvisi, e quando sarete quasi certi che l'avversario non può arrestar più la sua stoccata: nonostante se, in quest'occasione, arrestandosi, egli para la seconda e tira sulla graduazione, voi cedete di circolazione in quarta; se para di picchio e risponde sopra, fate l'appuntata di seconda che vi ho insegnato.

Sulla controcaavazione potrete anche *passar sotto*, dopo aver preso il contro di quarta; sulla finta potrete far l'*inquartata*, dopo aver parato la terza. Vedete l'articolo 24 titolo 6.^o

(1) Quest'azione si può eseguire eziandio, ed è anzi migliore in certi casi fatta all'indietro, coll'opposizione della mano sinistra. Vedete l'art. 3.^o tit. 7.^o

Coloro però che buttano il corpo fuori della linea colla mano sinistra in terra, non sono da imitarsi, troppo esponendo il fianco e la testa ad una contro-risoluzione del nemico, e non essendo bello, né gentile il gettarsi al suolo nel combattere com'è uso dei selvaggi.

Piuttosto si potrebbe usare il metodo d'altri che molto s'accasciano, piegando però verticalmente, ed appuntano sia di seconda, o di prima: si trovano però dessi sempre coperti e pronti alla difesa.

ARTICOLO VENTESIMOSECONDO

Copertino ed Appoggio di filo sul tempo.

Scosso finalmente l'avversario da tanti copertini e da tante contrarie e contrarie-di-contrarie (1), si deciderà di stare bene attento onde non lasciarsi ridurre più a quel passo, e, sul vostro copertino, cavarvi in tempo, o per tirarvi, o per minacciarvi soltanto: potrete voi opporvici con tre operazioni. Se dalla cognizione che avete dell'avversario, o dalle indagini fatte prima, o dalla finezza dell'occhio vostro, conoscerete ch'egli non farà se non quella cavazione, voi appoggiando in fuori di terza falsa, devierete il suo ferro, sia che tiri o no, e partirete sulla graduazione, che sarà la più veloce azione e la più bella; ma, se credete ch'ei finga, sarà migliore la ripresa di copertino; e se non sapete in qual modo voglia regolarsi, per più sicuro partito e per meglio confondere il nemico, specialmente se avrà il pugno alto, farete l'inconcontrata di mezzo-cerchio.

Quest'appoggio di terza falsa chiamasi di *filo*, perchè il guadagno in fuori si dice filo, come intenderete nella seguente lezione.

Sull'appoggio di filo, il maestro ceda di circolazione in terza, e lo scolaro si rilevi riguadagnando la graduazione e poi stoccata.

ARTICOLO VENTESIMOTERZO

Copertino, Appoggio di filo e Cavazione.

Se l'avversario ha cavato e tirato, col vostro appoggio di filo, è perduto; ma se ha soltanto cavato per minaccia, e, sul filo, vi resiste, fate la cavazione in dentro.

(1) Non vorrei si pensasse che questa maniera d'esprimersi dovesse indicare che in un'attacco si faranno proprio queste azioni, proprio nella medesima progressione, locchè sarebbe contrario alle più ovvie massime della Scherma, le quali comandano d'alternare e variare il gioco più che possibile, appunto perchè riesca

Il maestro incontrerà la seconda; e lo scolaro si rileverà volgendo il pugno di seconda, riacquistando la graduazione e tirerà poi la stoccata.

ARTICOLO VENTESIMOQUARTO

Copertino, Appoggio di filo e Finta.

Se l'avversario para, sulla vostra cavazione, la quarta, voi cavate ancora in fuori, facendo la prima per finta.

Il maestro eseguirà l'incontrata di mezzo-cerchio, e lo scolaro la ceduta di circolazione in terza con la stoccata.

ARTICOLO VENTESIMOQUINTO

Copertino, Appoggio di filo e Controcavazione.

Viene questa quando il nemico para la vostra cavazione col contro di terza, e voi cavate ancora in dentro.

Il maestro parerà quarta di picchio, e risponderà di mezzo-cerchio; lo scolaro parerà il mezzo-cerchio, e, sulla resistenza, scioglierà in seconda con la stoccata.

ARTICOLO VENTESIMOSESTO

Copertino e Ripresa sul tempo.

Se, come vi dissi, supponete che l'avversario finga, sarà più vantaggiosa la *ripresa sul tempo*: si eseguisce questa come la ripresa stabile, se non che in quella trovate il ferro anche sul copertino, e qui non lo trovate che sulla ripresa essendovi stato cavato in tempo.

Il maestro riprenda la graduazione; lo scolaro si rilevi rapidamente sciogliendo in fuori, e, sulla parata di terza,

sempre nuovo ed improvviso all'avversario; ma questo modo di dire parmi indispensabile, onde metterò in evidenza il nesso che hanno tutte le operazioni d'una lezione, e le combinazioni e le conseguenze, salvo poi a trattare nell'assalto del metodo a tenersi nella scelta, nell'applicazione e nella varietà delle medesime.

cavi ancora in dentro e tiri: in questa finta non entra mossa di piede, perchè il primo tempo nel quale si farebbe, s'impiega a rilevarsi in guardia.

ARTICOLO VENTESIMOSETTIMO

Copertino, Ripresa e Cavazione.

Dopo che avete fatto il copertino e ripresa colle regole suesposte, per la cavazione, si seguono i dettami medesimi che per quella di qualunque altro copertino.

Il maestro incontrerà il mezzo-cerchio, e lo scolaro si rilaverà riprendendo la graduazione e tirerà poi la stoccata.

ARTICOLO VENTESIMOTTAVO

Copertino, Ripresa e Finta.

Quel che si disse di sopra per la cavazione, si dica anche qui per la finta.

Il maestro dovrà in quest'operazione parar terza, ed incontrare poi la seconda; lo scolaro farà la caduta di circolazione in quarta.

ARTICOLO VENTESIMONONO

Copertino, Ripresa e Controcavazione.

Anche in questa si ragiona come sopra.

Il maestro dovrà parare il contro di quarta, e poi incontrare il mezzo-cerchio; eseguirà lo scolaro la caduta di circolazione in terza.

ARTICOLO TRENTESIMO

Copertino ed Incontrata di mezzo-cerchio.

Se incerto siete sull'intenzione dell'avversario sarà migliore l'incontrata di mezzo-cerchio, la quale eseguirete colle regole che vi prescrissi all'art. 9.^o tit. 1.^o, cioè, mentre che vi avanzate in cerca del copertino, se non trovate il ferro

nemico che, sul tempo, vi viene cavato in fuori, lasciate il pugno alla posizione di copertino, poichè là deve trovarsi anche nel mezzo-cerchio, ove fate far cartoccio-rovescio alla vostra spada, di maniera che a mezzo-movimento debba incontrare la spada avversa in un punto di minore graduazione: sarà questa sottomessa e trascinata suo malgrado nella posizione di mezzo-cerchio; di là stoccata sui gradi.

Il maestro cederà di circolazione in terza, e lo scolaro si rileverà riprendendo i gradi, e sbracciando poi la stoccata.

ARTICOLO TRENTESIMOPRIMO

Copertino, Incontrata di mezzo-cerchio e seconda.

Sull'incontrata di mezzo-cerchio, se v'accorgete che l'avversario vi sostiene la graduazione in modo che, se tiraste, andereste fuori, sciogliete allora di seconda con la stoccata.

Il maestro parerà la seconda di picchio come per rispondere sopra, lo scolaro farà l'appuntata; ma, prevenuto il maestro, replicherà la parata di seconda, scorrendo sulla graduazione, e lo scolaro eseguirà allora la caduta di circolazione in quarta.

ARTICOLO TRENTESIMOSECONDO

Copertino, Incontrata di mezzo-cerchio, seconda e quarta.

Se l'avversario parerà l'operazione suddescritta colla seconda, e voi la farete per finta e scioglierete in quarta sopra.

Il maestro verrà alla parata di terza, scorrendo sulla graduazione; lo scolaro cederà od in prima od in mezzo-cerchio.

ARTICOLO TRENTESIMOTERZO.

Copertino, Incontrata di mezzo-cerchio, seconda, quarta e seconda.

E finalmente, se l'avversario parerà ancora l'operazione suddescritta colla terza, voi sciogliete di bel nuovo sotto in

seconda, venendo così a fare, dopo l'incontrata, una finta doppia di cartoccio.

Il maestro pari la seconda di picchio e risponda sopra; lo scolaro appoggi di terza retta, e risponda sulla graduazione.

TITOLO SESTO

DELLA LEZIONE QUARTA O LEZIONE DI GUADAGNO IN FUORI

ARTICOLO PRIMO

Filo diretto.

La *lezione di guadagno in fuori*, distinta col nome di *lezione di filo*, non differisce da quella di copertino che nella posizione, le combinazioni essendo quasi intieramente le stesse.

Prendete il filo appoggiando il vostro debole sul debole del ferro nemico, in posizione fra terza e quarta; avanzate, col pugno all'altezza della mammella, la punta con venti gradi o poco più d'elevazione dalla linea orizzontale, strisciando, come pel copertino, sulla spada avversaria, quindi la stoccata di graduazione in terza falsa. Tav. 48 fig. A. Anche qui osservate le stesse regole che pel copertino vi descrissi, ed otterrete gli stessi effetti. Vedete l'articolo 4.^o titolo 5.^o

Il maestro riacquisti la graduazione, e legghi di mezzo-cerchio; lo scolaro eseguisca la ceduta di circolazione in terza. Avverto qui che quando vi eccenno di fare un'operazione senza dirvi altro, s'intende colla sua stoccata che la finisce; come per esempio, qui sopra, ceduta di circolazione in terza e stoccata di graduazione.

ARTICOLO SECONDO

Filo e Cavazione.

Se l'avversario vi resiste il filo e voi tirate, facilmente vi riprenderà i gradi, ed allora la vostra spada andrà fuori del piano delle offese, rimanendovi la sua. Dovete adunque cavare in dentro, come pel copertino e cavazione all'articolo 2.^o titolo 5.^o

Il maestro appoggi la quarta e legghi in seconda; lo scolaro eseguisca la ceduta di circolazione in quarta.

ARTICOLO TERZO

Filo e Finta.

Se l'avversario vi para colla quarta la cavazione, voi fingetela e passatene un'altra in fuori.

Il maestro para contro di quarta di picchio e risponde dritto; lo scolaro si rileva col contro di terza e tira sulla graduazione.

ARTICOLO QUARTO

Filo e Controcavazione.

Se l'avversario para la cavazione col contro di terza, figendola e cavando ancora si viene ad eseguire la contro-cavazione.

Il maestro parerà quarta e risponderà di mezzo-cerchio; lo scolaro troverà quella parata e risponderà sui gradi.

ARTICOLO QUINTO

Filo passato.

Questo *filo passato* vi presenta le stesse difficoltà del copertino passato, e dovete eseguirlo colle stesse regole. Vedere articolo 5.^o titolo 5.^o

Trovandovi in dentro, passate la spada in fuori, appoggiate sul debole della spada nemica il vostro, ed avanzate strisciando sul ferro avversario come nel filo diretto. Avvezzatevi a questo, eseguendolo colle stesse contrarie come sopra.

ARTICOLO SESTO

Filo e Ripresa stabile.

Se l'avversario cava la spada sul filo, fate la *ripresa di filo*, che si dice *stabile*, perchè viene dalla cavazione stabile; ed eseguitemela colle stesse regole e massime della ripresa stabile di copertino all'art. 6.^o tit. 5.^o Ricordatevi d'eseguire anche questa lezione sul filo passato ch'è più difficile onde avvezzarvi la mano.

Il maestro riprenda la graduazione e legghi di mezzo-cerchio; lo scolaro faccia la caduta di circolazione in terza, e, sulla cavazione, l'incontrata in seconda con la stoccata.

ARTICOLO SETTIMO

Filo, Ripresa e Cavazione.

Eseguite il filo sulla cavazione dell'avversario, la ripresa, e, se vi resiste, cavate.

Parerà il maestro la quarta e leggerà in seconda; lo scolaro si rileverà colla caduta di circolazione in quarta, e, cavando il maestro, farà l'incontrata in mezzo-cerchio.

ARTICOLO OTTAVO

Filo, Ripresa e Finta.

Quando para la vostra cavazione colla quarta, fingetela, e passate in fuori.

Il maestro prenderà il contro di quarta e risponderà di finta; lo scolaro si rileverà colla terza e contro di terza, e poi stoccata di graduazione.

ARTICOLO NONO

Filo, Ripresa e Controcavazione.

E se vi para la cavazione col contro di terza, ricavate ancora in dentro.

Pari il maestro la quarta e risponda in mezzo-cerchio; lo scolaro si rilevi con quella parata, ma sentendosi reggere i gradi risponda in seconda.

ARTICOLO DECIMO.

Filo e Legazione di filo.

Guadagnate il filo, indi fate circolare la vostra spada attorno a quella dell'avversario, con un movimento simile a quello delle altre legazioni; finite il giro portando di bel nuovo il ferro vostro nella posizione di filo, e tenendo sempre quello del nemico sottomesso; di là, stoccata sul filo: il vostro pugno rimarrà sempre nella medesima posizione, il movimento del legare non eseguendosi che nel polso. Vedete l'articolo 10.^o titolo 5.^o

Riprenda il maestro la graduazione, e lo scolaro legghi in mezzo-cerchio.

ARTICOLO UNDECIMO.

Filo, Legazione e Cavazione.

Quando l'avversario, su quest'operazione, vi resisterà i gradi, voi caverete in dentro.

Il maestro incontri la seconda; lo scolaro si rilevi rapidamente sciogliendo sopra di quarta, e, sulla parata di terza, risponda in seconda.

ARTICOLO DECIMOSECONDO

Filo, Legazione e Finta.

Eseguite la finta quando l'avversario vi parerà la cavazione colla quarta. Notate che le cavazioni, le finte, controavazioni ecc. si eseguono sempre come sull'attacco, e come sul copertino; non vi stupite dunque se non fo che accennarvele, onde non replicare tante volte le stesse cose; distinguerete però quanto sia necessario di saperle compire per eccellenza, affine di poter unirle alle operazioni radicali, che vado sviluppandovi.

Parerà il maestro il contro di quarta e risponderà di finta; lo scolaro si rileverà colla terza e contro di picchio, e risponderà diritto.

ARTICOLO DECIMOTERZO

Filo, Legazione e Controcavazione.

Se l'avversario para la cavazione col contro di terza, voi allora controavate.

Si pari dal maestro la quarta, rispondendo in mezzo-cerchio; s'incontri dallo scolaro il mezzo-cerchio, e, sentendosi reggere i gradi, si finga in seconda, sulla quale parata sciolga di quarta sopra.

ARTICOLO DECIMOQUARTO

Filo e Legazione in mezzo-cerchio.

Quando avete ben guadagnato il filo, legate in mezzo-cerchio, istessamente come fate le altre simili legazioni, e tirate sulla graduazione. Vedete l'art. 44 tit. 5.^o

Il maestro ceda di circolazione in terza, e lo scolaro riprenda i gradi.

ARTICOLO DECIMOQUINTO

Filo, Legazione in mezzo-cerchio e seconda.

Se l'avversario vi resiste i gradi sulla legazione in mezzo-cerchio, sciogliete in seconda.

Il maestro venga a parar la seconda, e lo scolaro riprenda la graduazione.

ARTICOLO DECIMOSESTO

Filo, Legazione in mezzo-cerchio, seconda e quarta

Sulla parata di seconda dell'avversario, sciogliete di quarta sopra.

Il maestro appoggi in fuori sulla graduazione, e lo scolaro ceda in prima od in mezzo-cerchio.

ARTICOLO DECIMOSESTIMO

Filo, Legazione in mezzo-cerchio, seconda, quarta e seconda.

Quando vi verrà parata anche la terza, sciogliete ancora di seconda.

Il maestro pari la seconda, e lo scolaro appunti.

ARTICOLO DECIMOTTAVO

Filo e Cavazione in tempo.

Anche sul filo si fa la cavazione in tempo, e ciò quando l'avversario, sottraendosi al vostro guadagno, passa la sua spada in dentro, e viene per attaccarvi di copertino: seguitate voi allora nel suo corso la spada nemica, di maniera che, credendo essa di trovarvi al di dentro, si abbandoni in cerca del vostro ferro e venga così a scoprirsi dalla sua parte

in fuori; avendola già seguita col metodo della cavazione, vi troverete al suo di fuori, ed in posizione di poter ferire con la botta diritta: questa è la *cavazione in tempo*.

Il maestro parerà terza di picchio e risponderà dritto; lo scolaro farà l'incontrata di mezzo-cerchio.

ARTICOLO DECIMONONO

Finta e Filo in tempo.

Quando conoscerete che l'avversario è pronto a parare la vostra cavazione colla terza, fingetela, e tirate in dentro: ecco la finta in tempo, perchè l'avversario non trova mai il ferro.

Si pari dal maestro il contro di terza e si risponda di finta; rilevatevi voi con la quarta e contro di quarta, e stoccata di graduazione.

ARTICOLO VENTESIMO

Filo e Controcavazione in tempo.

Se l'avversario para la vostra cavazione in tempo col contro di quarta, cavate in fuori ancora per fare la contro-cavazione.

Il maestro parerà terza di picchio e risponderà la seconda; lo scolaro si rileverà appoggiando in seconda e tirerà sui gradi.

ARTICOLO VENTESIMOPRIMO

Filo e Cartoccio.

Quando avrete ben guadagnato il vostro filo, se l'avversario vi regge la graduazione, potrete anche sciogliere in seconda. Quest'operazione è di grande effetto se viene cominciata nel vero momento che l'avversario fa forza per riprendere i gradi del filo, prima perch'è più veloce della cavazione, essendo che non si eseguisce se non una semplice

mezza rotazione di pugno per isciogliere; secondariamente perchè, alla seconda, ed in ispecie in questa circostanza, difficilmente può opporsi un'altra parata che seconda non sia: locchè viene a semplificare il gioco in vostro vantaggio: a quest'operazione si dà il nome di *cartoccio*, come si dice a tutte quelle in fuori, che vanno dal di sopra al di sotto e viceversa.

Il maestro incontrerà la seconda e tirerà sulla graduazione; lo scolaro cederà di circolazione in quarta.

ARTICOLO VENTESIMOSECONDO

Filo e Finta di cartoccio.

Quando l'avversario vi parerà con la seconda l'operazione suddescritta, voi fingerete e tirerete di quarta sopra.

Appoggi il maestro in fuori e tiri sui gradi; lo scolaro ceda di circolazione in terza.

ARTICOLO VENTESIMOTERZO

Filo e Finta doppia di cartoccio.

E se vi para anche questa con la terza, sciogliete ancora di seconda.

Il maestro pari di picchio la seconda, e lo scolaro appunti.

ARTICOLO VENTESIMOQUARTO

Filo e Sparizione d'inquartata.

Quando avrete ben guadagnato il filo della spada nemica, se l'avversario vedendovi scoperto in dentro si risolve di venire a ferirvi da quella parte con la cavazione, farete l'*inquartata* nel modo seguente:

Al momento che l'avversario distacca per cavare in dentro, voi dovete lasciar cadere la vostra punta e portare la spada in posizione di mezzo-cerchio onde chiudere l'adito

alla spada nemica che si troverà al di dentro: non avrete molto a curarvi della graduazione, epperchè la vostra spada sia bensì in mezzo-cerchio, ma in posizione di stoccata più che di parata, onde possa incontrare il petto nemico nello avanzarsi che fa sulla linea d'offesa; nel tempo medesimo di questo movimento, un'altro avrà dovuto eseguirne il vostro corpo: il tronco appoggerà in avanti sulla coscia diritta, seguitando il movimento del braccio e della spada come se tirasse la stoccata; la gamba sinistra dovrà distendersi e portarsi all'infuori poco più d'un ottavo di cerchio, tirando seco in quella direzione il resto del corpo, che verrà così ad uscire dal piano delle offese; il braccio sinistro si stenderà in dietro sempre nella posizione e nella direzione opposta al dritto; il piè dritto lascerà circolare un poco il tallone e volgersi la punta all'indentro, onde secondare il movimento dell'inquartata. Vedete la tavola 20 figura A.

Come vi dissi all'art. 24 tit. 5°, parlandovi della passata sotto, tutte le operazioni di sparizione sono pericolosissime se l'avversario le prevede, e perciò replico di farle rare volte e soltanto quando si ha acquistato una quasi certezza che il nemico s'abbandonerà sulla stoccata; in questa occasione specialmente, s'egli si arresta e v'incontra la seconda, con difficoltà potrete garantirvene; ad ogni modo però la migliore operazione contraria potrà essere la caduta di circolazione in quarta, rimettendovi nello stesso tempo col piè sinistro sulla linea, o formandovi un'altra direttrice col piè dritto.

Potrà, sull'inquartata, eseguirsi anche dall'avversario una *circolazione volante di terza*, abbassando rapidamente il suo pugno e chiudendo la spada in fuori al di sopra: in questo caso sarà miglior partito la ripresa di graduazione, o minacciarlo sciogliendo sotto in seconda, nel medesimo tempo che porterete il piè sinistro sulla direttrice.

Sopra la controcaavazione potrete fare anche l'inquartata dopo aver preso il contro di terza; e sopra la finta, dopo la parata di quarta, potrete *passar sotto*.

ARTICOLO VENTESIMOQUINTO

Filo ed Appoggio di copertino sul tempo.

Quando, sul nostro filo, l'avversario vi caverà in tempo, dovrete regolarvi con le stesse massime che per la cavazione in tempo sul copertino, espostevi all'art. 22 tit. 5°: potrete perciò fare o l'*appoggio di copertino*, o la *ripresa di filo*, o l'*incontrata in seconda*.

Mentre adunque vi avanzate a prendere il filo e non trovate il ferro, che ve lo vedete a sciogliere in dentro, appoggiate subito da quella parte colle regole tutte del copertino, ed appena trovato il ferro nemico scorrete su di esso come pel copertino medesimo..

Su quest'operazione il maestro riacquisti i gradi; lo scolaro si rilevi sciogliendo, e fingendo in fuori; il maestro prenda il contro di quarta, e lo scolaro controcavi.

ARTICOLO VENTESIMOSESTO

Filo, Appoggio di copertino e Controcavazione.

Allorchè, dopo l'operazione suddescritta, l'avversario vi reggerà i gradi, farete la cavazione in fuori.

Il maestro incontri il mezzo-cerchio; lo scolaro si rilevi deviando la propria punta, e facendo la ripresa di graduazione in mezzo-cerchio.

ARTICOLO VENTESIMOSETTIMO

Filo, Appoggio di copertino e Finta.

Se il nemico vi para colla terza la cavazione come sopra, fingetela, e tirate ancora in dentro.

Pari il maestro d'incontrata in seconda, e lo scolaro ceda di circolazione in quarta.

ARTICOLO VENTESIMOTTAVO.

Filo, Appoggio di copertino e Controcavazione.

E se invece vi para la cavazione col contro di quarta, eseguitene allora un'altra in fuori, che sarà controcavazione.

Il maestro pari terza di piochio, e risponda in seconda; lo scolaro si rilevi parando la seconda, e, sulla resistenza, sciolga di quarta sopra.

ARTICOLO VENTESIMONONO

Filo e Ripresa di filo sul tempo.

Se, invece d'appoggiare sul copertino, volete fare la *ripresa di filo*, dovete tener la mano alla posizione medesima, e, facendo circolare il vostro ferro sotto alla spada nemica che si dirige in dentro, raccoglierla e portarla nuovamente nella posizione di filo; da lì stoccata di graduazione.

Il maestro riprenda i gradi; lo scolaro si rilevi fingendo in dentro; il maestro vada alla parata di quarta, e sciolga l'altro subito in fuori: sarà questa una finta fatta per contraria di contraria.

ARTICOLO TRENTESIMO

Filo, Ripresa e Cavazione.

Fatta la ripresa, la cavazione sarà in dentro, e verrà dalla resistenza dell'avversario.

Il maestro incontrerà la seconda, e lo scolaro farà la ripresa di graduazione.

ARTICOLO TRENTESIMOPRIMO

Filo, Ripresa e Finta.

Parando la cavazione suddescritta con la quarta, ne viene la finta.

Il maestro incontri il mezzo-cerchio, e lo scolaro ceda di circolazione in terza.

ARTICOLO TRENTESIMOSECONDO

Filo, Ripresa e Controcavazione.

Se si para la cavazione col contro di terza, ne nasce la controcaavazione.

Il maestro incontri la seconda, e lo scolaro ceda di circolazione in quarta.

ARTICOLO TRENTESIMOTERZO

Filo ed Incontrata di seconda sul tempo.

Se volete eseguire l'*incontrata in seconda*, dovete conservare l'istesso angolo di pugno, fare cartoccio con la vostra spada, abbassandola nella posizione di seconda; con questo movimento verrete a raccogliere la spada nemica, a sotmetterla con la vostra graduazione, e potrete, scorrendo su di essa, andare a ferire agevolmente.

Il maestro circoli di quarta, e lo scolaro riprenda i gradi.

ARTICOLO TRENTESIMOQUARTO

Filo, Incontrata in seconda e quarta.

Quando l'avversario vi resisterà la graduazione dall'*incontrata* descritta, scioglierete sopra di quarta, e tirerete come la bolla dritta.

Il maestro parerà la quarta di picchio e risponderà dritto; lo scolaro si rileverà parando il contro di terza di picchio e rispondendo in seconda.

ARTICOLO TRENTESIMOQUINTO

Filo, Incontrata in seconda, quarta e seconda.

E finalmente se il nemico vi parerà l'operazione sudde-
scritta con la terza, voi la fingerete, e tirerete ancora in
seconda.

Il maestro parerà la seconda, e, circolando col pugno sulla spada nemica, la porterà dissopra in quarta, e tirerà sulla graduazione; lo scolaro legherà di seconda.

Non vorrei che questi appoggi, queste riprese e queste incontrate che vi fo fare sul filo e sul copertino, non vorrei, dico, che vi paressero incoerenti a quanto dissi della maniera di venir a prendere questi guadagni, cioè, che prima dovette passare il ferro ed appoggiarlo sul ferro nemico, e quindi avanzare; notate però che, per quanto bene possano eseguirsi da chiunque le operazioni della Scherma, da nessuno verranno ad essere fatte mai con tutta quella perfezione che si richiede, specialmente nell'assalto; ora dunque, anche perchè il movimento è progressivo, come vi dissi, avviene sovente che, tutto pieno dell'intenzione di guadagnare, non potete più rattenere l'impeto che vi trasporta in avanti, anco se l'avversario v'ha cavato in tempo, ed è quindi necessario imparare a farle nella lezione con questo trasporto, onde conoscere i ripieghi che, all'occasione, possono adottarsi. Ed avviene anche spessissimo che si dee far conoscere all'avversario l'intenzione di guadagnare per farlo risolvere a cavare in tempo, ed eseguire allora con grande vantaggio una delle operazioni in quistione: come spiegherovvi meglio al titolo chiamate, non meno che in quello delle indagini.

TITOLO SETTIMO

DELLA LEZIONE QUINTA

O LEZIONE DI COPERTINO RETROCEDENDO

ARTICOLO PRIMO

Definizione.

Questa quinta lezione è affatto simile alla terza che abbiamo spiegato, perchè anche questa considera il solo e

semplice guadagno in dentro; soltanto il tempo d'eseguirle, queste due lezioni, è quello che le rende differenti. Ciascuna però fa parte d'un diverso metodo, poichè il copertino avanzando si conviene ad uno che, o per la sua statura, o per la spada, abbia meno misura; quando invece il copertino retrocedendo è più adattato allo schermitore che abbia misura maggiore dell'avversario, essendo evidente che a questo converrà di tenere sempre fuori della sua misura il nemico, mentr'egli si troverà nella propria misura. Di queste massime ragionerovvene meglio al titolo *assalto*.

Allorchè dunque il vostro avversario s'avvanzerà su di voi con la spada sulla linea d'offesa, potete sempre guadagnarliela od in dentro, od in fuori che sia, restando fermo, o rompendo d'un passo, se stimate di mantenerlo sempre lontano.

Supponiamo adesso che l'avversario si avvanzi in dentro. Con un semplice movimento di pugno nella direzione della parata di quarta, alzerete il debole della vostra spada e lo devierete dalla linea come nel copertino avanzando; nel tempo stesso abbasserete e farete divergere alquanto il pugno come nel copertino medesimo: verrete così a guadagnare il ferro nemico; l'avversario non si sarà avveduto ancora d'avere la propria spada sottomessa, che già gli vibrerete la stoccata di graduazione: quest'è il *copertino retrocedendo*. Io vi consiglio però ad eseguirlo di piè fermo, essendo poi facile, quando si sa, ad unirlo con un passo in dietro; tanto più che questo non vi converrebbe di farlo se non quando vi trovaste avere sull'avversario un vantaggio di misura assai considerevole.

Una volta che il copertino retrocedendo è preso, le combinazioni sono le medesime del copertino avanzando; e così, se l'avversario vi resiste la graduazione, potete cavare, fingere, controcavare in questo come in quell'altro, e colle regole stesse, nonchè colle stesse contrarie, e contrarie di contrarie. Vedete la parte 2.^a titolo 5.^o

Conoscerete però che non si può fare copertino passato, perchè non dipende da voi l'andare a cercarlo, ma dall'avversario che ve lo porta.

La ripresa di copertino, l'incontrata di mezzo-cerchio, l'appoggio di filo farete anche su questo copertino come sul copertino avanzando, in seguito però alla cavazione stabile, non potendosi dall'avversario fare cavazione in tempo, perchè, se eseguirete con precisione il guadagno, il ferro nemico lo troverete sempre.

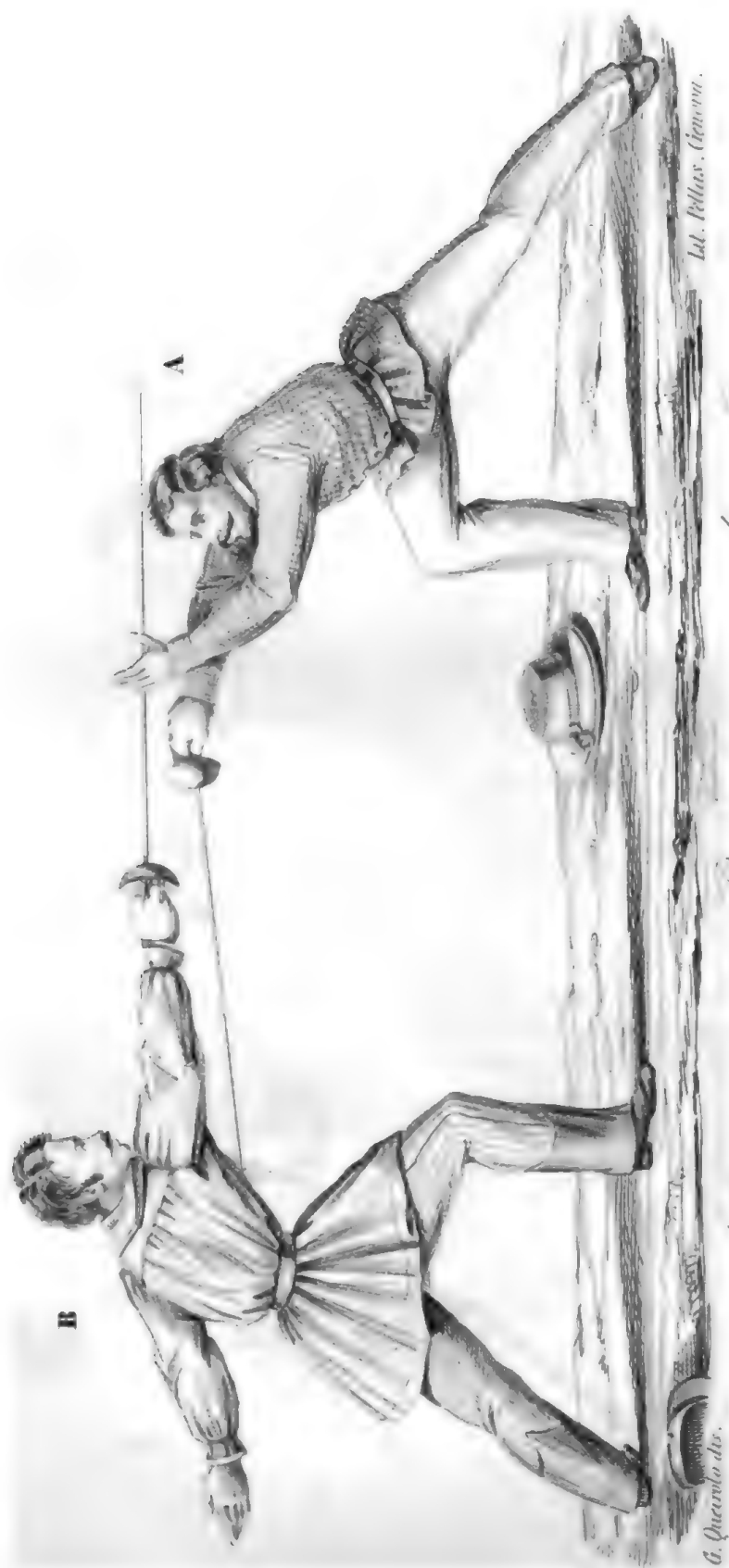
Farete la legazione di copertino, la legazione di seconda, la cavazione in tempo sul contro-attacco dell'avversario; il guadagno di terreno non esiste in questa lezione: può farsi però nel filo retrocedendo, ma colle semplici regole d'un intreccio in seconda.

ARTICOLO SECONDO

Copertino e Ceduta di seconda in dentro.

Quando avete guadagnato il copertino se l'avversario vi sostiene la graduazione e vuole riprendervela, dovette cedergli senza contrasto, ma, nel momento ch'egli si crederà d'avervi sottomesso portandovi in dentro, avendo voi già preparato la vostra mano voltata in seconda, facendo angolo in fuori, gli sbraccerete la stoccata, che, mediante l'angolo, dovrà andargli in petto, quantunque egli si trovi in posizione della parata di quarta. Essendo in quest'azione la punta del nemico deviata dal vostro corpo, sebbene scoperto tutto, non potete essere ferito. Avvertite però che il vostro movimento sia istantaneo, poichè se date agio all'avversario d'incominciare il suo per la stoccata, non potete più eseguire cotesta azione, se non che infilzandovi prima nella spada nemica. Vedete la tav. 21 fig. A.

Il maestro legghi la seconda, e lo scolaro si rilevi opponendo la seconda stessa con maggiore graduazione, e sbracciando poi la stoccata.



Gioco di "Passata" sulle indietre.

De Scalzi Scherma pag. 5



Conduta di seconda indietro.

ARTICOLO TERZO

Sparizione sotto in dietro.

Colla massima già posta d'avere maggior misura, anche la sparizione sotto vi converrà di farla in dietro nel modo che segue.

Appena che l'avversario vi cava in fuori nel vostro copertino e s'abbandona sulla stoccata, dovete abbassare il corpo sotto la linea d'offesa, alzare istantaneamente il pugno colla posizione di seconda onde chiudere fuori la spada nemica e la vostra punta dirigerla al petto dell'avversario; il tronco appoggiarlo sulla gamba dritta senza che la gamba stessa si muova; nel medesimo tempo la gamba sinistra, alzando alquanto il piede, si porterà in dietro prolungando la direttrice, e sbracciando in tal modo la stoccata: questo terreno che s'acquista in dietro sarà all'incirca della misura di quello che si acquista colla stoccata in avanti, cioè di due piedi dello schermitore. La mano sinistra, invece di lanciarsi in dietro, dovrà posare sull'avambraccio destro in modo che tocchi soltanto l'estremità della palma ed il rimanente di essa rimanga verticale, col dito mignolo dalla parte dell'avversario: si opporrà cosiffattamente un altro argine al ferro nemico a poter entrare in dentro a prendervi per avventura nel braccio o nella spalla, o nella faccia. Vedete la tavola 22 figura A. Nel resto seguite per questa sparizione sotto in dietro tutte le regole per quella in avanti descritta all'art. 21 tit. 5.^o

Colgo l'occasione d'avvertirvi qui che, volendolo ed esigendolo le circostanze, specialmente per uno assai avvantaggiato di misura, con questo metodo medesimo qualunque altra stoccata può tirarsi in dietro, eccetto quelle sui gradi del ferro, le quali devono sempre camminare in avanti.

Sulla finta potete inquartare dopo d'aver parato terza, e sulla controcavazione, dopo aver parato contro di quarta, potete anche *sparir sotto*.

ARTICOLO QUARTO

Sparizione d'intagliata sopra.

Supponendo sempre la stoccata dell'avversario determinata in fuori, s'egli tira col pugno alquanto basso, potete lasciare la vostra spada sulla linea d'offesa, distendendo il braccio, e dirigendo la punta al petto del nemico; nel medesimo tempo sbracciate la stoccata in avanti, ma, invece di portare il corpo sulla direttrice, dovete deviarlo nella direzione del vostro di dentro, posando il piè dritto, nella direzione medesima, due piedi circa fuori della direttrice: la vostra spada appoggierà sulla spada avversa di terza falsa, chiudendola all'infuori, e la vostra punta incontrerà nel suo avanzarsi il petto del nemico: ecco la *sparizione d'intagliata sopra*. Vedete la tav. 23 fig. A.

ARTICOLO QUINTO

Sparizione d'intagliata sotto.

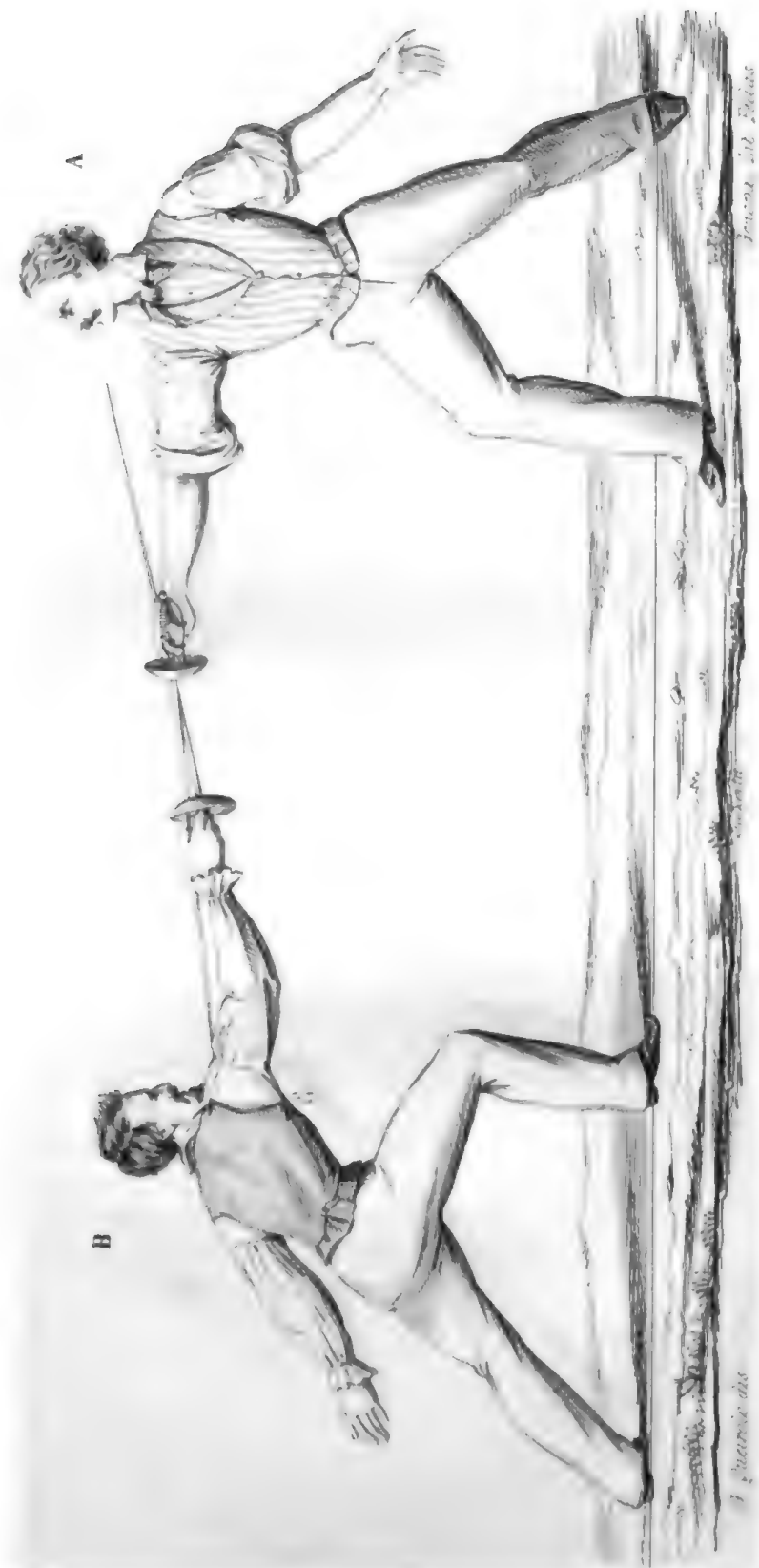
Se l'avversario tirerà col pugno molto alto, non sarà possibile d'*intagliar sopra*, perchè troverassi coperto dal proprio ferro; allora bisognerà lasciar cadere la propria punta sotto al di lui braccio, elevando il pugno all'altezza della fronte e nella posizione di quarta, detta perciò *quarta sotto* od *ottava*. In tutto il resto come nella *sparizione d'intagliata*. Vedete la tavola 24 figura A.

Ricordatevi quel che vi dissi riguardo alle sparizioni, di farle, cioè, di rado ed imprevisse.

ARTICOLO SESTO

Controtempi.

Vi ho già definito il *controtempo* come una operazione che si oppone al tempo dell'avversario: questa è la sua generica definizione. Sappiate però che si distingue in due



Intagliata sopra.

De Scalzi Scherma. (pag. 112.)



Intagliata sotto.

De Scalzi Scherma. (pag. 112.)

maniere: *controtempo di finta* e *controtempo di risoluzione*. Dicesi controtempo di finta a quei movimenti che si fanno da taluni col ferro onde dare a credere all'avversario che si vuol prendergli un guadagno, fargli uno sforzo, una cavazione, una botta diritta, od altra operazione qualunque, e ciò per indurlo ad adottare qualche partito del quale si possa approfittare. Chiamansi poi controtempi di risoluzione quelle stoccate in tempo di botta diritta, che si fanno, sia che il nemico ci presenti semplicemente la spada sulla linea d'offesa, sia che s'avvanzi, sia che tiri, e nelle quali, al momento della stoccata, si appoggia leggermente sulla spada avversaria. Conoscerete che non è improprio il nome di controtempi dato a queste operazioni, poichè, se considerate i controtempi di finta, non solo non danno essi mai all'avversario tempo veruno, ma cercano anzi d'involarglielo, inducendolo a fare un'operazione che possa portare un tempo; e, se considerate i controtempi di risoluzione, vedrete che sono precisamente contrarii a qualunque tempo che si possa aver dato prima, e di tale velocità ed efficacia che si può giudicarli come le migliori operazioni contrarie della Scherma, avendo potestà di parare e di ferire in un medesimo momento, di modo che sono ordinariamente, secondo che già si disse, il favorito gioco dei vecchi schermatori, cui gli anni e la mancanza d'esercizio han tolto l'agilità necessaria a più complicate operazioni, senza avergli fatto perdere però quella finezza d'occhio e di tatto che viene da lunga e continuata esperienza, e che per tali azioni è necessaria in grado eminente. In questa lezione faremo dei controtempi di risoluzione da tutte le posizioni nel modo seguente:

Quando si avvanza l'avversario colla spada in dentro, come vi dissi pel copertino retrocedendo, se la punta è più alta del pugno, potete sbracciare la botta diritta, e, nel tempo medesimo che incominciate il movimento per questa, dovette angolare un poco il pugno in dentro onde appoggiare sulla

spada nemica in modo che, se anche in quel momento l'avversario sbracciasse ei pure una stoccata, debba la sua spada passar tangente alla vostra coccia ed essere deviata così dal vostro petto; e coll'intenzione altresì di guadagnare un poco la spada avversa, onde meglio aprirvi l'adito a ferire: sarà questo il *controtempo di quarta*. Nell'istessa occasione potrete fare il *controtempo di ripresa in terza*, facendo circolare il vostro ferro sotto a quello del nemico, ed appoggiando in fuori nel tempo medesimo che tirate, e colle regole della ripresa di filo, come quel di quarta è colle regole del copertino diretto.

Se l'avversario avanzerà colla punta più bassa del pugno, allora vi converrà di fare il *controtempo di mezzo-cerchio*, o quello di *seconda*. Eseguirete il primo coll'abbassare la vostra punta all'indentro, appoggiare leggermente dalla stessa parte sulla spada nemica, ed in modo da vantaggiare o poco, o tanto la graduazione; e tutto ciò nel tempo medesimo della stoccata, e colle massime dell'appoggio in mezzo-cerchio.

Eseguirete il *controtempo in seconda*, facendo far cartoccio alla vostra spada di maniera da chiudere fuori quella dell'avversario, appoggiarvi sopra in *posizione di seconda*, e tirare nello stesso tempo: colle massime questa dell'incontrata in seconda.

TITOLO OTTAVO

DELLA LEZIONE SESTA

O LEZIONE DI FILO RETROCEDENDO



Il *filo retrocedendo* non differisce dal filo avanzando, se non in quanto differisce il copertino retrocedendo dal copertino avanzando. È inutile adunque che vi replichi qui le massime già esposte nei titoli precedenti, essendo facile ad

ognuno che sappia fare il filo avanzando, e che conosca le eccezioni esposte pel copertino retrocedendo, l'eseguire anche questo.

Mi limiterò soltanto a dirvi che, quando l'avversario si avvanza colla spada sulla linea d'offesa al di fuori, senza scomporvi niente, dovete appoggiare in fuori colla vostra spada nella posizione di terza falsa, portando il vostro forte sul debole del nemico, lasciando che, nell'avanzarsi, strisci questo sino al vostro doppio forte, e sbracciar poi subito la stoccata nella posizione, e colle regole del filo diretto. Nel resto eseguite tutta la lezione di filo com'è descritta al titolo 6.^o, avendo riguardo alle poche eccezioni esposte al titolo 7.^o articolo 1.^o

In questa lezione eseguirete i controtempi come nella lezione antecedente, colla differenza che farete il *controtempo di terza* colle massime del filo diretto, ma tutto in un tempo; il *controtempo di ripresa di quarta* colle massime della ripresa di copertino, però tutto in tempo; il *controtempo di mezzo-cerchio* colle massime dell'incontrata di mezzo-cerchio, sempre però tutto in un tempo; ed il *controtempo di seconda* colle massime dell'appoggio in seconda fatto in un tempo.

Questi controtempi potete sempre farli ogniquale volta l'avversario tira a spada sciolta, ed in ognuna delle quattro posizioni descritte.

A questo punto non so risolvermi di progredire alla settima lezione senza darvi un'importante ammaestramento, benchè esso appartenga al trattato dell'assalto: ed è che non dovete lasciar mai all'avversario la scelta d'avanzarsi su di voi nel tale, o tal'altro modo, ma, colla vostra posizione di guardia, si deve restringergli il gioco ed obbligarlo ad attaccarvi in quel modo che più vi piace. Perciò, volendo chiamare l'avversario a venirvi contra per potere eseguire addosso di lui delle operazioni di guadagno retrocedendo, che sono lo scopo della 5.^a e 6.^a lezione, vi convien ponderare prima se vi sta meglio che s'avanzi all'indentro

od all'infuori. Volendo farlo avanzare in dentro, dovete modificare la guardia media già descrittavi, ritirando alquanto il braccio, abbassando un poco il pugno, rilevando un po' più la punta e facendo piegare la spada all'infuori a segno che la punta stessa esca appena dal piano delle offese; in questo modo verrete ad essere coperto in tutto il di fuori, e poca o niuna offesa presenterete in dentro al dissotto: soltanto in dentro al dissopra vi mostrerete scoperto, per cui la posizione porta il nome di *guardia di quarta*, ed il nemico, se vorrà avanzarsi, dovrà, anche suo malgrado, venire da quella parte, restandogli solamente il partito d'ingannarvi nelle operazioni; ma la quinta lezione vi darà risorse tali da poter deludere ogni sua astuzia.

Una modificazione contraria a quella descritta vi porterà alla *guardia di terza*: dovrete cioè piegare alquanto il braccio, abbassare il pugno, rilevare la spada e portare la punta fuori del piano delle offese dalla parte in dentro; con questa guardia chiederete il nemico dalla parte in fuori per eseguire contro di lui la sesta lezione. In pratica adopererete adunque la guardia di quarta per la lezione di copertino retrocedendo, e la guardia di terza per la lezione di filo retrocedendo.



TITOLO NONO

DELLA LEZIONE SETTIMA
O LEZIONE CONTRO IL GUADAGNO

-
- « Ma disteso ed eretto il fiero Argante
 « Dimostra arte simile, atto diverso:
 « Quanto più può va col gran braccio avanti,
 « E cerca il ferro no, ma il corpo avverso;
 « Quel tenta aditi nuovi ad ogni istante,
 « Questi gli ha il ferro al volto ognor converso,
 « Minaccia e intento a proibirgli stassi
 « Furtive entrate e subiti trapassi (1)

Tasso, Ger. C. 19.

ARTICOLO PRIMO

Cavazione sul copertino.

Si eseguisce questa lezione, o retrocedendo, o restando a piè fermo: anch'essa è l'ordinario giuoco di quegli che ha più misura.

Per indurre in questa lezione l'avversario dovete presentargli tutta la spada sulla linea d'offesa, distendendo affatto il braccio senza però indurirlo, e dirigendogli la punta al petto od alla faccia: questa posizione chiamasi *guardia distesa*. In tal maniera potrà l'avversario entrarvi contra dalla parte che più gli aggrada, sempre però guadagnando il vostro ferro, per cui, prima che dalla vista, dal tatto accorgendovene, potrete sciorlo e dirigerglielo al corpo. Metà adunque di codesta lezione la considereremo sul copertino, e l'altra metà sul filo:

Quando l'avversario si avvanza sopra di voi, e vi guadagna la spada in dentro, ossia di copertino, prima che il

(1) Chi non sente la sublimità di questa Scherma, o non conosce l'arte, o non intende la lingua, o non ha anima. Io mi propongo d'illustrarla e di spiegare l'autore nella parte quarta di quest'opera, ove si parlerà della *spada sciolta* e della *spada ritirata*.

suo guadagno sia interamente finito, cioè nel momento che posa in terra il suo piede sinistro, momento in cui egli risolverebbe su di voi la stoccata di graduazione, cavate il vostro ferro colle regole prescritte per la cavazione stabile sull'attacco, e vibrategli la stoccata in fuori.

Il maestro appoggi di terza; lo scolaro si rilevi cavando in dentro, e, sulla parata di quarta, cavi in fuori con la stoccata.

ARTICOLO SECONDO

Finta sul copertino.

Se il nemico vi parerà la cavazione in terza, dovette fingergliela con la mossa di piede, e cavare in dentro.

Il maestro incontrerà la seconda, e lo scolaro cederà di circolazione in quarta.

ARTICOLO TERZO

Controcavazione sul copertino.

E se l'avversario vi parerà la cavazione col contro di quarta, o come se volesse riprendere il copertino, voi caverete ancora in fuori.

Il maestro appoggerà di terza scorrendo sui gradi, lo scolaro cederà in mezzo-cerchio.

ARTICOLO QUARTO

Finta in seconda sul copertino.

Quando l'avversario parerà con la terza la vostra cavazione in fuori, gli tirerete al fianco.

Il maestro farà la circolazione volante di quarta, e lo scolaro riprenderà i gradi.

ARTICOLO QUINTO

Cavazione in tempo sul copertino.

Allorchè conoscerete nell'avversario l'intenzione di venire a prendervi il copertino, al principio del suo movimento gli

caverete il ferro senza lasciarglielo trovare, e gli tirerete in fuori: questa sarà la *cavazione in tempo*.

Il maestro incontrerà il mezzo-cerchio, e lo scolaro cederà di circolazione in terza.

ARTICOLO SESTO

Finta in tempo sul copertino.

Quando il nemico vi parerà la cavazione in tempo con la terza, la fingerete e tirerete in dentro, come per la finta stabile all'art. 2.^o

Il maestro pari il contro di terza e risponda di contro-cavazione; lo scolaro si rilevi col contro di terza ed incontri la seconda.

ARTICOLO SETTIMO

Controcavazione in tempo sul copertino.

Se l'avversario para la cavazione in tempo col contro di quarta, caverete ancora in fuori come all'art. 3.^o

Il maestro pari di picchio la terza, e risponda di finta in seconda e quarta; lo scolaro si rilevi parando la seconda, ed incontri poi sopra la terza, o retta, o falsa, e tiri sulla graduazione.

ARTICOLO OTTAVO

Finta in seconda in tempo sul copertino

« Mentre il Latin di sottrarre tenta,
 « Sviando il ferro che si veda opporre,
 « Vibra Argante la spada e gli appresenta
 « La punta agli occhi, egli al riparo accorre,
 « Ma lei si presta allor, sì violenta
 « Cala il Pagan che il difensor precorre,
 « E l' fere al fianco.....

Tasso, Ger. C 19.

Allorchè l'avversario vi parerà la cavazione in tempo con la terza, potrete anche sciogliere in seconda, fingendo la cavazione con la mossa di piede. Vedere l'art. 4.^o

Il maestro farà la circolazione volante di terza, abbassando rapidamente il pugno con la punta alta, ed incontrando il ferro nemico di terza retta; lo scolaro riprenderà la graduazione.

ARTICOLO NONO

Contro-copertino.

Non volendo sciogliere la spada sul guadagno dell'avversario, come in tutte le operazioni precedenti, si riguadagna la graduazione quando già il copertino del nemico sta per finire, e prima ch'egli abbia tempo d'incominciare il movimento della stoccata. In quest'operazione si alza la punta del proprio ferro, si abbassa il pugno, e si porta l'uno e l'altro, appoggiando in dentro, nella posizione di copertino: questo è il *contro-copertino*.

Il maestro riguadagnerà i gradi, e lo scolaro si rileverà colla cavazione in fuori, e sulla parata di terza, tirerà in dentro.

ARTICOLO DECIMO.

Legazione in seconda sul copertino.

Quando l'avversario avrà guadagnato il copertino, potrete anche, per difendervene, legargli il ferro in seconda, e ciò prima che possa disporsi a slanciare la stoccata: dovrete alzar molto la vostra punta onde impadronirvi della graduazione, e, se questa fosse difficile di riprenderla, potrete anche piegare un poco il braccio onde meglio riuscirvi; farete circolare il vostro ferro su quello del nemico dall'indentro all'infuori, e dall'insopra all'insotto, come nelle ordinarie legazioni in seconda, e di là sbraccierete poi la stoccata di graduazione.

Il maestro circoli di quarta, e lo scolaro si rilevi cavando infuori; il maestro pari il contro di quarta, e lo scolaro cavi ancora in fuori e tiri; sarà una contro-cavazione.



Punto d'offesa.



Stretta di quadruplo di statura.

ARTICOLO UNDECIMO

Ceduta di seconda in dentro sul copertino.

Nel momento che l'avversario s'avanza a guadagnare il copertino, dovete voltare la mano in seconda, angolando in fuori, e sbracciare la stoccata colle regole e massime medesime esposte all'art. 2° titolo 7°, se non che quella è di seconda intenzione e questa di prima.

Il maestro leggerà di seconda, lo scolaro si rileverà sciogliendo sopra, e, sulla parata di terza, tirando in seconda sotto.

ARTICOLO DECIMOSECONDO

Ceduta d'ottava sul copertino.

Ogniquale volta avrà l'avversario guadagnato alquanto largo il copertino, alzando rapidamente il vostro pugno al dissopra della di lui punta verrete a chiudergli la spada in fuori; la vostra punta dovrà abbassarsi onde avere la graduazione sotto, ed il pugno angolarsi in fuori in posizione di quarta, appoggiando sul ferro nemico col proprio filo falso, e nella direzione della parata di seconda; seguitamente a questo movimento, o nella posizione medesima, dovrà sbracciarsi la stoccata, procurando di conservare il vantaggio di graduazione. Vedete le tavole 25 e 26 figure A ed A.

Quest'operazione venne trovata ed eseguita con successo da me essendo ancora molto giovane, e prima di conoscerne tutto il valore. Non vidi dappoi fuorchè il prof. Michele Bendici di Pisa che una consimile ne eseguisse, come mi fe' vedere egli stesso, mentre trovavami colà; anche questa è d'invenzione sua, ma però alquanto differente dalla nostra, perchè, nel cedere, piega più della metà il braccio, e ritira la spada di maniera che la lama viene trasversale al pugno, quantunque inclinata verso terra, e nella posizione circa in cui si para qualche volta colla sciabola il taglio

di *manrovescio squalembro*, ed in cui si trova il controtempo; a questa parata diede egli il nome di *quarta rovescia*, ma io le mantenni il nome d'*ottava*, ch'ebbe da antico, sebbene non paia che fosse mai usata a mo' di ceduta, e poco per parata di punta, piuttosto bensì per parata di taglio e di controtempo. Il Bendici, valentissimo sciabolatore, la eseguiva è vero per ceduta di punta, ma la portava alla posizione della parata di taglio, onde poi era costretto di gettare l'appuntata con non troppa sicurezza e perdita di tempo. Vista la mia, ebbe a riconoscerne la diversità ed il vantaggio, accogliendo perfino di ritornarle il suo nome d'*ottava*. In ricambio ei mi aprì assai gli occhi circa il giuoco di taglio, sicchè lo posso dire della sciabola il solo mio maestro.

Coloro che tirano la spada del metodo così detto francese, usano l'*ottava* come parata d'intenzione in luogo della seconda, locchè dagli Italiani non si ammette perchè debole nella graduazione, ed opposta ai cartocci, giuoco loro assai fino e prediletto.

Benchè molte innovazioni creda io d'avere fatto nella Scherma, come forse rileverò altrove, questa sola ho voluto qui accennare per la molta obbligazione che le professo, come quella ch'ebbe più d'una volta a tirarmi d'impaccio; per essa sono venuto in questa digressione, malgrado il proposito di non farne alcuna nelle lezioni.

Per contraria il maestro abbasserà il pugno cedendo di circolazione in quarta, e lo scolaro riprenderà la graduazione.

ARTICOLO DECIMOTERZO

Controtempi sul copertino.

Nel momento che l'avversario si avvanza per guadagnarvi il copertino, potrete prendergli i controtempi colle regole e massime stesse di quelli descritti all'art. 6.^o tit. 7.^o

ARTICOLO DECIMOQUARTO

Cavazione sul filo.

Allorchè l'avversario vi guadagna la spada di filo, cavate in dentro colle regole stesse esposte per la cavazione sul copertino all'art. 4.^o

Pari il maestro la quarta, e lo scolaro si rilevi minacciando in fuori; vada quegli alla parata di terza, e questi cavi ancora in dentro con la stoccata: sarà dessa una finta.

ARTICOLO DECIMOQUINTO

Finta sul filo.

Se il nemico para la cavazione con la quarta, fingetela e ricavate in fuori.

Il maestro incontrerà il mezzo-cerchio, e lo scolaro cederà di circolazione in terza.

ARTICOLO DECIMOSESTO

Controcavazione sul filo.

Se para poi il contro di terza, controcavate in dentro.

Il maestro appoggierà di quarta, scorrendo sul copertino, e lo scolaro si rileverà colla ceduta d'ottava, e poi stoccata di graduazione.

ARTICOLO DECIMOSETTIMO

Controcavazione in seconda sul filo.

In occasione del contro di terza col quale vi parerà l'avversario la cavazione sul filo, potete anche sciogliere in seconda colle regole stesse esposte per simili operazioni.

Il maestro parerà la seconda di picchio, e lo scolaro farà l'appuntata.

ARTICOLO DECIMOTTAVO

Cavazione in tempo sul filo.

Quando l'avversario verrà per guadagnarvi il filo non gli lascerete trovare il ferro, cavandoglielo in dentro con la stoccata. Vedere l'art. 5.^o

Il maestro incontrerà la seconda, e lo scolaro cederà di circolazione in quarta.

ARTICOLO DECIMONONO

Finta in tempo sul filo.

Se il nemico vi parerà la cavazione in tempo con la quarta, gliela fingerete, e gli caverete in fuori.

Pari il maestro il contro di quarta e risponda di controçavazione; lo scolaro si rilevi col contro di quarta, ed incontri poi il mezzo-cerchio.

ARTICOLO VENTESIMO

Controçavazione in tempo sul filo.

E se l'avversario vi para la cavazione in tempo col contro di terza, controçavate in dentro.

Il maestro pari di picchio la quarta e finga il mezzo-cerchio; lo scolaro si rilevi per parare il mezzo-cerchio, e vedendosi ad un tratto sciogliere in seconda, appoggi in fuori sulla seconda e tiri la stoccata di graduazione.

ARTICOLO VENTESIMOPRIMO

Controçavazione di seconda in tempo sul filo.

Invece della controçavazione in dentro, come sopra, potete controçavare in seconda col solito metodo.

Il maestro parerà la seconda di picchio e risponderà sopra; lo scolaro si rileverà incontrando il ferro di terza, o falsa, o retta, e tirando sulla graduazione.

ARTICOLO VENTESIMOSECONDO

Contro-filo.

Istessamente che il controcopertino si prende il *contro-filo*. Nel momento che l'avversario si avvanza guadagnando il filo, s'alza la punta onde riprendere la graduazione, si abbassa il pugno, e si appoggia, assieme alla spada, nella direzione della parata di terza falsa, e di là poi si sbraccia la stoccata: sarà questo un filo sul filo dell'avversario, ossia un *contro-filo*.

Il maestro riguadagni la graduazione; lo scolaro si rilevi fingendo in dentro, e, sulla parata di quarta, tirando in fuori.

ARTICOLO VENTESIMOTERZO

Legazione di mezzo-cerchio sul filo.

Si può anche legare il mezzo-cerchio sul filo dell'avversario. Bisogna rilevare molto la punta, far circolare la propria sulla lama avversa, dall'insopra all'insotto, e dall'infuora all'indentro, finchè si riesca nella posizione di mezzo-cerchio; indi stoccata sui gradi.

Cederà il maestro di circolazione in terza; lo scolaro si rileverà colla cavazione in dentro, e, sulla parata del contro di terza, scioglierà in dentro ancora con la stoccata.

ARTICOLO VENTESIMOQUARTO

Ceduta in mezzo-cerchio sul filo.

Quando non si vuol contrastare di graduazione coll'avversario, si fanno le cedute. Questa è affatto simile alla solita ceduta in mezzo-cerchio: bisogna però cedere mentre che l'avversario si avvanza sul filo, e vibrare poi subito la stoccata. Si può anche lasciar tirare l'avversario, s'è tanto incerto da farlo in questo caso, perchè viene ad infilzarsi da per sè; e si può tirare eziandio nello stesso tempo ch'ei tira, venendo così ad avere una doppia misura.

Il maestro può cedere di circolazione in terza, e lo scolaro sciogliere sotto in seconda.

ARTICOLO VENTESIMOQUINTO

Ceduta in prima sul filo.

Colle stesse regole e massime della ceduta in mezzo-cerchio si può fare la ceduta in prima.

Il maestro riguadagni i gradi in prima minacciando di tirare; lo scolaro si rilevi legando la spada nemica di terza falsa, con un moto come chi volesse venire ad incontrarla, e tirando sulla graduazione.

ARTICOLO VENTESIMOSESTO

Cartoccio sul filo.

Ogni volta che l'avversario vi prende il filo potete sempre eseguire il cartoccio semplice, ossia sciogliere sotto in seconda, e sbracciare istantaneamente la stoccata.

Il maestro parerà la seconda, minacciando di tirare sui gradi; lo scolaro si rileverà riprendendo la graduazione e poi stoccata.

ARTICOLO VENTESIMOSETTIMO

Finta di cartoccio sul filo.

Se il nemico vi para colla seconda il cartoccio suddescritto, fingetelo e sciogliete di quarta sopra.

Il maestro venga ad incontrare la terza; lo scolaro si rilevi fingendo in seconda, poi quarta e tirando in seconda: il maestro avrà parato un'altra volta seconda ed un'altra terza.

ARTICOLO VENTESIMOTTAVO.

Finta doppia di cartoccio sul filo.

E se l'avversario parerà con la terza la finta semplice di cartoccio, si tirerà ancora in seconda.

Il maestro incontrerà la seconda, e lo scolaro cederà di circolazione in quarta.

ARTICOLO VENTESIMONONO

Controtempi sul filo.

Quando l'avversario si avvanza per guadagnarvi il filo, potete prendere su di lui i controtempi descritti al tit. 8^o, e con le regole e norme medesime.

TITOLO DECIMO

DELLA LEZIONE OTTAVA

O LEZIONE D'APPUNTATE

ARTICOLO PRIMO

Appuntata diritta.

Rammentandovi cosa vuol dire *appuntata* e di qual modo viene essa eseguita, conoscerete che può benissimo essere operazione d'intenzione, poichè avete facoltà di tirare apposta onde l'avversario pari per quindi appuntare; ma non può essere mai di prima intenzione, avendo bisogno primieramente d'una stoccata. Di qui ne viene la conseguenza che codesta lezione è composta soltanto d'operazioni contrarie di gradi diversi, e ch'essa ha d'uopo perciò d'essere appoggiata a delle operazioni radicali. La lezione semplice avanzando essendo quella il cui esercizio è forse più di tutt'altra necessario, ed essendo anche la più variata nelle sue combinazioni, io stimo che sia da preferirsi alle altre per applicarvi la lezione d'appuntate. Mettetevi adunque sott'occhio la lezione semplice di piè fermo, ch'è simile a quella avanzando, non essendo quell'altra descritta, e seguitemi articolo per articolo, secondo che vado accennadoveli, incominciando dalla cavazione ch'è all'art. 4.^o

Cavazione in fuori.

Il maestro para terza e distacca come se volesse rispondere diritto, o cavare, o sciogliere in seconda; lo scolaro senza curarsi dell'operazione che potrà fare il maestro, il quale rappresenta l'avversario, non dovrà pensare ad altro se non che, col distacco, gli vien dato agio di poter ferire da quella stessa parte ove si trova: immanamente adunque dee rilevare alquanto il tronco del suo corpo onde, senza aver bisogno di curvare il braccio, possa la sua punta superare la spalla e venire sulla linea d'offesa; nel tempo medesimo alza il piede tanto che non abbia a strisciare per portarsi in avanti dai tre ai quattro pollici; il quale movimento, secondato dall'inclinare il tronco contemporaneamente, finirà col mettere la punta nel petto dell'avversario.

Cavazione in dentro.

Parerà il maestro la quarta e distaccherà come sopra; lo scolaro appunterà in dentro repentinamente e col metodo suddescritto.

ARTICOLO SECONDO***Appuntata di cavazione*****Finta semplice in dentro, art. 5.**

Il maestro para terza e contro di terza; finita appena la stoccata, vedendo lo scolaro che gli è parata e prima che l'avversario prenda una risoluzione, rileva il tronco come sopra, alza il piede nel tempo medesimo che la spada, con un semplice movimento nel pugno, viene cavata in dentro; appoggia subitamente in avanti, e replica così la stoccata appuntando di cavazione.

Finta semplice in fuori.

Il maestro finisce col contro di quarta; lo scolaro cava in fuori col metodo su esposto ed appunta.

ARTICOLO TERZO

*Appuntata di finta***Finta doppia in fuori, art. 7.**

Il maestro finisce col contro di quarta; lo scolaro alza subito il tronco, il piede, e cava in fuori minacciando; il nemico, vedendo questo, viene frettolosamente a parar terza, e lo scolaro, senza lasciargli trovare il ferro, lo passa in dentro, e s'abbandona sulla stoccata. Non vi paia strano che in questa finta si rimanga in aria, poichè vedrete nella pratica che si eseguisce facilmente, comunicando anzi, questa operazione, maggiore impulso alla stoccata con cui si termina.

Finta doppia in dentro.

Finisce il maestro col contro di terza; lo scolaro minaccia in dentro, rilevandosi come sopra, e cavi poi in fuori appuntando.

ARTICOLO QUARTO

*Replica dell'appuntata diritta***Finta e Controcavazione in dentro, art. 8.**

Si finisce colla parata di quarta; al distacco, appuntata diritta in dentro, sia stata stabile la parata o di picchio.

Finta e Controcavazione in fuori.

Si finisce con la terza; al distacco, appuntata diritta.

ARTICOLO QUINTO

*Appuntata di posizione di pugno***Controcavazione in fuori, art. 6.**

Si eseguisce dallo scolaro la circolazione di terza e si tira; sulla ripresa di graduazione del maestro, si volta il

pugno di terza falsa facendo far cartoccio rovescio alla spada, e mantenendo l'angolo in fuori con cui si ha tirato, nel tempo medesimo che si rileverà il tronco e si alzerà il piede come nelle altre appuntate: con questo movimento si verrà a sottomettere la spada nemica guadagnandole i gradi, di modo che l'avversario resterà scoperto in fuori; senza indugiare un istante, che anzi tutti i movimenti delle appuntate dovranno essere progressivi non solo, ma crescere in velocità quanto più si moltiplicano, replicherete la stoccata. Vedete la tavola 18 figura A.

Controcavazione in dentro.

Si finisce colla ripresa di graduazione sulla stoccata di circolazione in quarta; lo scolaro volge il pugno di seconda, facendo angolo come nella caduta di seconda in dentro; nel tempo medesimo si rileva come nelle altre appuntate, e si porta poi subito in avanti colla stoccata. Vedete la tavola 21 figura A.

ARTICOLO SESTO

Appuntata sotto

Controcavazione e Finta in dentro, art. 9.

Finirà lo scolaro quest'operazione colla stoccata sulla caduta di circolazione in terza fatta per contraria di contraria; il maestro riprenderà i gradi; si dovrà allora, dallo scolaro, lasciar cadere rapidamente sotto la spada, mantenendo il pugno di seconda, e quindi, essendosi rilevati (nel modo solito s'intende), replicare la stoccata, che viene in posizione di seconda.

Controcavazione e Finta in fuori.

Finisce il maestro colla ripresa di graduazione sulla stoccata di caduta di circolazione in quarta; rapidamente lo scolaro lascia cadere sotto la spada, mantenendo il pugno

di quarta, e replica la stoccata, la quale viene in posizione di mezzo-cerchio.

ARTICOLO SETTIMO

Appuntata in seconda

Cartoccio, art. 10.

L'appuntata è come all'articolo stesso.

ARTICOLO OTTAVO

Appuntata di ceduta in mezzo-cerchio

Finta semplice di cartoccio, art. 11.

Il maestro para quest'operazione colla terza falsa e tira sui gradi; lo scolaro fa il movimento di rilevarsi come nelle altre appuntate, nel momento stesso che il pugno e la spada cedono in mezzo-cerchio, ed impadronitisi così della graduazione, si avanzano subito colla stoccata. Vedete la tavola 43 figura A.

ARTICOLO NONO

Appuntata doppia in seconda

Finta doppia di cartoccio, art. 12.

Si fa l'appuntata in seconda, che si conosce; ma l'avversario, il quale se n'è accorto, replica la parata in seconda, e quindi stacca ancora; lo scolaro ripete l'appuntata in seconda.

ARTICOLO DECIMO

Appuntata di cartoccio

Tocco in dentro, art. 13.

Il maestro para la quarta di picchio, e risponde in mezzo-cerchio; lo scolaro fa l'appoggio di mezzo-cerchio, e, sulla ripresa di graduazione, fa volgere il cartoccio alla sua spada,

sciogliendo sotto il braccio in seconda, nel momento che rileva il tronco, alza il piede ed appunta col solito metodo.

Tocco in fuori.

Paratasi dal maestro la terza di picchio e risposto in seconda, lo scolaro va a quella parata, e tira sui gradi; il maestro allora riprende la graduazione, e lo scolaro, facendo fare alla spada cartoccio rovescio, appunta sopra di quarta col metodo solito.

ARTICOLO UNDECIMO

Appuntata di finta di cartoccio

Tocco e Cavazione in fuori, art. 14.

Si tira la stoccata d'appoggio in mezzo-cerchio come sopra; il maestro riprende la graduazione, e lo scolaro finge l'appuntata in seconda medesimamente, ma vedendo il maestro venire alla parata di seconda, sostiene l'appuntata, scioglie ed eseguisce questa di quarta sopra.

Tocco e Cavazione in dentro.

Tirando lo scolaro sulla graduazione in seconda, e riprendendo il maestro i gradi, si scioglie da quello di quarta sopra, minacciando l'appuntata, e, sulla parata di terza, si viene ad appuntare in seconda.

ARTICOLO DECIMOSECONDO

Replica dell'appuntata di cavazione

Tocco e Finta in dentro, art. 15.

Quando avrà lo scolaro parato il contro di quarta, però stabile, e tirato sulla graduazione, si riprenderà questa dal maestro, ed allora lo scolaro passerà in fuori, appuntando come all'art. 2° di codesta lezione.

Tocco e Finta in fuori.

Tirerà lo scolaro sulla graduazione di terza, che si riprenderà dal maestro; passerà allora quello in dentro, appuntando come all'articolo suddetto.

ARTICOLO DECIMOTERZO*Replica dell'appuntata di posizione di pugno***Tocco e Controcavazione in fuori, art. 16.**

Lo scolaro tira la ceduta di circolazione in terza; il maestro riprende i gradi, e quell'altro punta volgendo il pugno in terza falsa come all'art. 5.^o

Tocco e Controcavazione in dentro.

Sulla ripresa di graduazione in quarta, dopo la ceduta di circolazione, lo scolaro punta volgendo il pugno in seconda come al suddetto art. 5.^o

ARTICOLO DECIMOQUARTO*Replica dell'appuntata di cartoccio***Intreccio in fuori, art. 17.**

Sulla legazione in mezzo-cerchio, il maestro riprenderà i gradi, e lo scolaro farà l'appuntata di cartoccio come all'art. 40.

Intreccio in dentro.

Sulla legazione in seconda, ripresa di gradi, ed appuntata come all'art. 40 suddetto.

ARTICOLO DECIMOQUINTO*Replica dell'appuntata di finta di cartoccio***Intreccio e Cavazione in dentro, art. 18.**

Tira lo scolaro la legazione di mezzo-cerchio, ed il maestro riprende i gradi; quegli allora punta di finta di cartoccio come all'art. 44.

Intreccio e Cavazione in fuori.

Sulla legazione di seconda, il maestro riprende la graduazione, e lo scolaro appunta come sopra.

ARTICOLO DECIMOSESTO

Replica dell' appuntata di finta semplice

Intreccio e Finta in fuori, art. 19.

Para il maestro quest' operazione col contro di quarta, e lo scolaro replica l' appuntata di finta come all' art. 3.^o

Intreccio e Finta in dentro.

Finisce il maestro col contro di terza, e lo scolaro appunta come all' art. 3.^o succitato.

ARTICOLO DECIMOSETTIMO

Replica dell' appuntata sotto

Intreccio e Controcavazione in dentro, art. 20.

Sulla legazione del maestro in seconda, lo scolaro eseguisce la circolazione di quarta; riprende il maestro la graduazione e l' altro appunta sotto in mezzo-cerchio come all' art. 6.^o

Intreccio e Controcavazione in fuori.

Sulla circolazione di terza, il maestro riprende i gradi, e lo scolaro appunta sotto di seconda come al suddetto art. 6.^o

ARTICOLO DECIMOTTAVO

Appuntata di ripresa di graduazione in quarta

Intreccio fuori ed Appoggio dentro, art. 21.

Il maestro riprende la graduazione di quarta, indi stende, come se volesse scorrere sul copertino; lo scolaro, alzando la propria punta, e deviandola, eseguisce il movimento di ripresa di graduazione, nello stesso tempo che rileva il tronco ed alza il piede come nelle altre appuntate: subito si lascia cadere in avanti sui gradi in dentro.

ARTICOLO DECIMONONO

Appuntata di ripresa di graduazione in terza

Intreccio in fuori e Ripresa, art. 22.

Il maestro riacquisti i gradi di terza, indi finga d'avanzarsi sul filo; lo scolaro alza la punta e la dev'la, riprendendo la graduazione, e tira poi su questa appuntando come all'articolo antecedente.

ARTICOLO VENTESIMO

Appuntata di ripresa di graduazione in seconda

Intreccio in fuori ed Incontrata in seconda, art. 23.

Anche in questa si riprenda dal maestro la graduazione e si avanzi su quella; lo scolaro abbasserà e devierà la propria punta onde riacquistare i gradi, appuntando come sopra.

ARTICOLO VENTESIMOPRIMO

Appuntata di ceduta di circolazione in terza

Intreccio in dentro ed Appoggio in fuori, art. 24.

Legasi dal maestro in mezzo-cerchio, tirando sulla graduazione; lo scolaro abbassa il pugno raccogliendo di terza retta la spada avversa, nel medesimo tempo che fa il moto di rilevarsi come nelle altre appuntate, e che alza la punta onde mantenersi nella graduazione; indi eseguisce l'appuntata sulla terza.

ARTICOLO VENTESIMOSECONDO

Appuntata di ceduta di circolazione in quarta

Intreccio in dentro e Ripresa, art. 25.

Legandosi dal maestro la seconda, ed avanzandosi su quella, dee lo scolaro abbassare rapidamente il proprio pugno onde raccogliere la spada nemica di quarta, appuntando poi su quella col metodo suddescritto.

ARTICOLO VENTESIMOTREZO

Appuntata di ripresa di graduazione in mezzo-cerchio

Intreccio in dentro ed Incontrata in mezzo-cerchio, art. 26.

Avendo parato il maestro col riacquisto di graduazione e minacciando d'avanzarsi su quella, lo scolaro abbassa e diverge la propria punta, nel momento che si rileva come nelle altre appuntate, e subito dirige la punta al petto nemico, appuntando col solito metodo.

TITOLO UNDECIMO

**DIREZIONI ALL'ISTRUTTORE
PER LE PRECEDENTI LEZIONI DI SPADA**



Dissi già al tit. 4° di questa seconda parte, come allorché sarà lo scolaro bene atteggiato in guardia, è d'uopo insegnargli a mantenersi facendolo passeggiare avanti ed indietro, ed eseguire anche delle botte diritte all'aria, poi ad un bersaglio qualunque; questi esercizi potranno occupare il primo mese (1).

Tosto ch'ei sia sufficientemente disinvolto nel prepararsi in guardia, nel passeggiare e nello sbracciare la stoccata, l'istruttore o maestro lo chiamerà ad eseguire delle botte diritte al proprio petto sul tempo del distacco, non dismettendo però di farlo sempre passeggiare in guardia. In pari

(1) Il tempo che qui si prescrive è veramente per chi vuol fare della Scherma uno studio profondo ed applicarvi tanto almeno quanto si potrebbe per uno strumento di musica qualunque, d'altronde assai più facile, fosse anche il violino; per chi soprattutto vi si dedica da giovine. A riguardo di colui che vi si applicasse già adulto e presto volesse sbrigarsene, contentandosi d'un superficiale esercizio, puossi diminuire ogni intervallo fino a condurre all'assalto dopo 6 mesi di lezione giornaliera; ma in capo di 3 anni ne saprà certo meno di colui il quale siavi dedicato come qui si prescrive.

tempo gli darà a conoscere il di dentro, il di fuori, il dissotto, il dissopra, e per conseguenza le quattro posizioni quarta, terza, quinta o mezzo-cerchio e seconda, colle loro parate e stoccate di graduazione, come all'art. 3° tit. 4°: e questo pel secondo mese.

Nel terzo mese potrà avanzarlo alla cavazione, spiegandogli prima la graduazione della spada, l'attacco; avvertendo che, generalmente, d'ogni operazione da insegnarsi bisogna prima svolgerne e farne ben intendere all'alunno la teoria, onde non lavori ad occhi chiusi: prima però della cavazione, dovrà l'istruttore far preparare lo scolaro in guardia, e fargli sbracciare delle botte diritte, e poi le parate e stoccate di graduazione, fino a che, quest'ultimo, non sia stracco: al qual punto gli concederà respiro. Si dovrà poi ripigliare la lezione con le cavazioni, le quali saranno soggetto di un'altra ripresa, ossia d'un altro attacco fino a riposo; finalmente per terza ripresa, saranno tutte botte diritte avanzando e retrocedendo, invitando lo scolaro a distendere tutto il braccio e la spada sulla linea d'offesa prima, ossia progressivamente al movimento del passo. Se esso scolaro sarà assiduo e ben disposto non avrà mestieri d'aspettare il quarto mese per essere passato alla finta semplice; e così via via si potrà avanzarlo nella lezione, crescendogli un'operazione ogni cinque, dieci, quindici giorni, secondo la buona disposizione ed i progressi di cui sarà per dare saggio. Quando si farà la cavazione e la finta di piè fermo potrà farsi, passeggiando, la botta diritta e la cavazione; e così, quando si accrescerà la controcaavazione di piè fermo, nella passeggiata dovrà accrescersi la finta semplice: seguitando questo metodo fino alla finta doppia di cartoccio, che dovrà eseguirsi anche passeggiando, in modo però che questa passeggiata non occupi se non la terza ripresa della lezione. Sulla finta doppia di cartoccio bisognerà fare un po' di pausa, non aggiungendo altre operazioni, acciocchè possa lo scolaro rendersi ben franco nell'eseguimento di questa prima mezza

lezione. Si dovrà poi progredire nella stessa lezione col tocco, ed a suo tempo la cavazione ecc., l'intreccio ecc. fino ai controtempi che finiscono la prima lezione. Questa *prima lezione* bisognerà farla replicare per almeno un mese ancora dopo che lo scolaro la eseguirà tutta, e così come sta scritta al titolo primo e seguenti, principiando dalle botte diritte in tempo, e dalle parate e stoccate di graduazione.

Si passerà poi alla *seconda lezione*, ossia alla lezione semplice avanzando, nella quale fa d'uopo che lo scolaro si renda eccellente, in ispecie nella seconda mezza lezione, la quale gli arriva nuova col passo. E quando sarà il vostro alunno abbastanza abile in questa, dovrete fargli eseguire alternativamente le suddette due lezioni, un giorno l'una, un giorno l'altra. Vi avverto di nuovo che, tanto le dette due lezioni, quanto le sei altre che stanno scritte, dovrete farle principiare sempre con alcune botte diritte in tempo, e con le parate e stoccate di graduazione esposte all'art. 3° tit. 4°; e bisognerà farle finire con delle altre botte diritte che tirerà lo scolaro ad un qualche bersaglio fin che avrà lena: siccome questi esercizi sono della maggiore importanza, è necessarissimo che lo scolaro non li perda mai d'uso in nessun giorno.

Tutte le esercitazioni sopracitate, comprese le due lezioni, per uno scolaro diligente e ben disposto, potranno occupare il primo anno.

Il 1.° semestre dell'anno secondo si dedicherà alle due lezioni di guadagno avanzando, *terza e quarta*, ossia *copertino e filo*, alternandole ogni giorno, ed eseguendo prima soltanto le operazioni *radicali*, colle loro contrarie e contrarie di contrarie, aggiungendovi poi le cavazioni, le finte, le contro-cavazioni così come stanno scritte. Nel 2.° semestre si faranno alternative le quattro lezioni *prima, seconda, terza e quarta*.

Verrà dedicato il 1.° semestre del 3.° anno alle lezioni *quinta, sesta e settima*, le prime due di guadagno retrocedendo e la terza contro il guadagno, eseguendole così come stanno scritte.

Infine si potranno fare tutte sette alternativamente, nel tempo medesimo che si porterà lo scolaro alla *lezione d'assalto*, locchè si chiama *dare spratico*. Consiste questa nello eseguire sopra lo scolaro, senza preventivo avviso, qualunque operazione delle sette prime lezioni, dovendo quegli repentinamente trovarvi le sue contrarie, coll'obbligo di fare anch'ei lo stesso sul maestro, simulando così una vera pugna a due, la quale dicesi *assaltare*, o *fare assalto*.

Riguardo all'*ottava lezione*, ch'è la *lezione d'appuntate*, non dovrà insegnarsi se non che a coloro i quali sono già sufficientemente abili nell'*assalto*, e che si hanno perciò formato un proprio metodo di giocare, ed allora gli servirà questa a perfezionarli: ma se la facessero prima d'essere nell'*assalto* bene stabiliti, e prima d'aversi formato un regolare metodo, facilmente, anzi certamente prenderebbero molti vizii, e soprattutto quello di non parar mai, di non tirare mai determinatamente alcuna stoccata, e di stare sempre sull'appuntare, locchè sarebbegli fatale contro un avversario avveduto: le appuntate sono come le sparizioni, terribili pel nemico, se chi le possiede sa usarne con parsimonia, e nei momenti che sono meno aspettate, altrimenti, quantunque meno, sono come le sparizioni dannose.

Quando farete una delle lezioni così come stanno scritte, basterà replicare tre volte ogni singola operazione, due volte cioè col primo *esito*, e l'ultima col secondo *esito*, ossia colle contrarie e contrarie-di-contrarie: questo basterà a dividere la lezione in tre riprese, che dippiù non si dovrà allungarla, perchè altrimenti, restando lo scolaro di troppo spossato, invece d'approfittare, acquisterebbe dei difetti. Se poi qualcuno potesse resistere più, come se ne trovano diversi, allora sarà agevole di crescerla a piacimento, replicando le operazioni quattro, cinque volte se occorre; ma rado avviene di trovare uno che resista tanto senza che ne nascano le stoccate più lente e più corte, e tutte le parate incerte.

Nelle lezioni *prima*, *seconda* ed *ottava* essendovi tutte le operazioni doppie, fatte cioè all'indentro ed all'infuori, si dovrà tenere il metodo d'eseguirle alternative; per esempio: cavazione in fuori e cavazione in dentro, poi ancora in fuori ed ancora in dentro, indi cavazione in fuori e legazione di mezzo-cerchio, cavazione in dentro e legazione di seconda.

Quando uno schermitore sarà abbastanza abile da eseguire con franchezza e precisione ogni sorta di giochi, ed ogni specie d'operazioni in assalto; da farli questi giochi e queste operazioni con determinata intenzione e pensato deliberamento, e con felice esito — non che la mano lavori da sè per un materiale esercizio, senza che l'intelletto vi abbia alcuna parte, come pur troppo si vede in un gran numero degli schermitori d'oggiorno, e nel maggiore, i quali si applicano alla Scherma soltanto con le fisiche facoltà, non contando per niente le morali proprie, nè quelle dell'avversario; che supponendo questa difficile scienza soltanto un'arte meccanica e d'un breve esercizio, brevissimo tempo vi occupano; che l'apparano da chi ne ignora talvolta anche i primi principii — quando uno schermitore, adunque, sarà fondatamente esercitato nell'arte della spada, potrà applicarsi allo studio delle altre armi che si usano, o potrebbero usarsi ai tempi nostri, così come ne ragiono nella seguente parte 3.^a

Appresso a questo però altro è d'uopo avvertire, come non siano le lezioni sovra calendate le sole possibili, nè la lor progressione, e le combinazioni che presenta d'inscindibile necessità, e l'unica da potersi seguire: egualmente che in ogni altra scienza, anche in questa della Scherma, solo il vero, solo il retto è principio, e solo i principii sono inalterabili, qualunque sia la forma con cui si modellino, onde vengano rappresentati.

Per le esposte cause di scienza, ed i principii e le ragioni stabilite, non parmi che in diverso modo, nè molto modificabili possano essere le azioni eseguite; ma tanto il metodo

d'assieme combinarle vario può usarsi, quanto vario è il pensiero, il giudizio di ciascun uomo.

Volendosi adunque nelle sovra esposte lezioni introdurre alcun mutamento, nulla di più facile, com'è facile ampliare, o perfezionare ogni trovato. Io stesso in trent'anni d'esercizio e di continue meditazioni, qualcosa ho aggiunto a quello trasmessomi dai vecchi maestri, senza però mutarne il fondamento, e persuadendomi anzi ogni giorno più delle salde sue basi. Qualsiasi umana cosa è perfettibile — si progredisca dunque, ma con ragione e sicurezza, nè si perdano mai di vista i principii, che sono sempre intangibili.

TITOLO DECIMOSECONDO

D'ALCUNI ALTRI ESERCIZII UTILI A PRATICARSI CONTEMPORANEAMENTE ALLE LEZIONI

ARTICOLO PRIMO

Cavazioni o botte al muro.

Contemporaneamente alle lezioni, prima dell'assalto ed eziandio dopo questo, molti esercizi si usano nelle scuole, assai utili e dilettevoli, pei quali cominciassi a sentire dagli allievi, ed a gustare l'emulazione del combattimento, in tanto che le più importanti azioni meglio si apprendono, come le varie parate, le cavazioni, le finte, ecc. Insegnate prima dal maestro, vengono poi messe in pratica dagli alunni, ed assieme esercitate con grande vantaggio.

Sono prime le cavazioni, o *botte al muro*, tirate di convenzione, e parate in varii modi, col mezzo delle quali si studia colui che tira di superare l'altro in precisione, grazia, velocità e malizia, mentre quel che para fa ogni suo sforzo per dare alle proprie difese le medesime qualità, e schermirsi dalla stoccata che viengli diretta al petto, e dalla quale

rimane sicuramente colpito se non è presto alla parata, e se questa non gli riesce così rapida e regolare da poterglielo difendere. Varii metodi si tengono per queste, e da taluni anche con vario intendimento; noi esporremo il più usuale modo Italiano, il quale si propone lo scopo sovra enunciato come il più utile, ed il più vicino all'uso che si dee poi farne nella pratica, giacchè ci siamo protestati di non volere mai altro prendere di mira se non questa.

Le *cavazioni di convenzione* o *botte al muro* si praticano eziandio prima di cominciare un assalto da entrambi gli schermitori, all'oggetto di preparare il corpo, allenare le membra, slegare i muscoli, sviluppare le forze, ed abilitarsi così al maggior lavoro di quello; nè desso è il solo scopo, che l'altro eziandio vi si comprende di far ammirare dagli spettatori la bellezza e la facilità della stoccata e delle parate, la propria abilità nell'eseguire queste cardinali operazioni, intantochè si studia di conoscere quanto vi sia valente il competitore, onde tirarne delle conseguenze, e regolarsi nell'assalto.

Anche dagli antichi popoli si praticava qualche cosa di simile nei pubblici combattimenti, fin'anco in quei della lotta; ma presso i Romani abbiamo i migliori e quasi identici esempi, sia nei marziali ludi della loro gioventù cittadina, sia nei veri duelli dei gladiatori, i quali prima con armi di legno e con esercizi convenzionali simulavano le più importanti combinazioni d'una singolare tenzone, locchè appunto dicevasi da essi *ventilare* o *praeludere*, e le armi che vi s'impiegavano *arma exercitoria*; finchè poi impugnate le vere armi cominciavano l'orrenda pugna, cui perciò appellavano *dimicare ad certum*.

Questa adunque che insegniamo è già una pugna *exercitoria*, od un'esercizio di pugnare, salvo che il numero delle azioni d'offesa è ristretto ad una sola, la cavazione, o l'arte di cavare il ferro dal nemico attacco, e di colpire l'avversario nello scoperto che si lascia da questo, libero a colui

che si difende lo impiegare ogni sorta di parate che si possono fare col ferro. Da qui comincia l'emulazione, qui si cominciano a provare le emozioni del combattimento, ad assaggiare la gioia della vittoria.

Si atteggiano i due schermitori in prima posizione (tav. 4^a fig. A) procurando di locarsi fuori misura, non tanto però che con un passo non possano entrarvi (1) e cavando la spada si recano in guardia con energia e risoluzione, locchè si dice *fare l'invito*, e per tale si ritiene in vero da entrambi, come si ritiene con questo che l'avversario è preparato: si ha l'avvertenza d'eseguire l'invito nel medesimo tempo, poichè colui il quale fosse più tardo darebbe indizio d'irrisolutezza o di timore. Si rilevano subito ambidue ad un tempo, richiudendo la guardia, ossia ritornando ritti come nella prima posizione, salvo che il braccio destro e la spada dirigonsi sopra una linea diagonale a destra affine di lasciare scoperto il petto, e la mano sinistra accostandosi a questo accenna all'avversario di cominciare il primo, misurando perciò la propria distanza, o *prendendo la misura*; siccome tutti e due fanno lo stesso, ed anco colla voce s'invitano gentilmente a dare principio, conviene che l'uno o l'altro accetti, benchè si soglia usare l'avvertenza di fare che il più degno, od il più avanzato in età sia il primo: ad ogni modo, praticatasi la scambievole cortesia, meglio sarà di non rimanere a lungo sui convenevoli, e che l'uno o l'altro si risolva di cominciare.

Lo schermitore che accetta lascia cadere la mano sinistra verso il medesimo suo fianco, e reca per la via più breve il braccio destro e la spada sulla linea d'offesa; quindi fa abbassare la punta, con un moto eseguito nella giuntura della mano, e girandola avanti al proprio petto, come chi eseguisce

(1) La misura s'intende presa dalla guardia.

Si è già detto, parlando della misura, come sia pericoloso il porsi addirittura in guardia entro la misura, poichè si può essere colpiti prima d'aver il tempo di pensare alle difese.

un *mandritto fendente*, la manda a cadere ancora sulla linea d'offesa, mentre che si reca in guardia. Subito sbraccia una stoccata, non troppo veloce, nella direzione del petto nemico, tenendo l'avvertenza di deviare un poco all'indentro la punta, onde non tocchi, caso che l'altro, nel porsi in guardia, non si curasse di deviarla egli stesso. Nel tempo medesimo della stoccata, l'avversario, che ancora non ha fatto altro movimento, si posa in guardia per dargli la misura, portando la spada con leggerezza alla parata di quarta per discostarsi dal corpo la punta, intanto che coll'occhio guarda ad essa e procura che risponda al mezzo del proprio petto, avanzando o retrocedendo perciò quanto conviene: in tal modo si viene a dare al tiratore delle cavazioni la sua misura, che tanta dev'essere quanta si suppone che una lama possa entrare nel petto fino al punto d'uccidere. Il tiratore si rimette quindi in guardia, e l'altro stacca tosto il ferro (1); simultaneamente *chiudono la guardia*, allo stesso modo che hanno fatto dopo l'invito (2).

ARTICOLO SECONDO

Saluto.

La Scherma essendo arte cavalleresca pratica una civiltà tutta sua propria, la quale, se fu talvolta abusata, ha però sempre presso le persone sensate seguito le leggi della vera civiltà, e secondato ed appoggiato, non contrastato mai alla ragione. Riservandomi di parlarne più ampiamente nella

(1) Colui che tira una stoccata mantiene sempre la sua spada elastica quando non tira sulla graduazione, o quando sente di non potere reggerla e non dovere perciò sforzarsi inutilmente: la punta in conseguenza appena libera dal contrasto che le oppone la parata dell'avversario, dee nuovamente indirizzarsi al petto. In questi esercizi adunque non si staccherà la parata fino a che l'altro non abbia cominciato il movimento di ritorno in guardia, onde non esporsi a vedere la punta nemica accostarsi al proprio petto.

(2) L'azione di *chiudere la guardia* è propriamente di portarsi nella *prima posizione*, ma colla spada al dinanzi rivolta verso terra, presso a poco nel modo che si fa il secondo tempo del saluto.



Infanterie.

parte 4^a, ove anche si tratterà del *duello*, mi basta d'avvertire qui che esercitandosi nelle armi si saluta, avanti di cominciare, sia l'avversario, sia gli spettatori ed assistenti; e prendo ad insegnarne il modo più usitato.

Chiusa la guardia ed abbassata la punta, quando non si debba parlare, e nulla abbiassi a chiedere od a proporre, si rileva la spada, e si porta la mano che la impugna alla posizione del cuore, il taglio rivolto verso il proprio corpo, la lama verticale; nello stesso tempo si gira sui talloni, voltandosi totalmente verso il proprio di dentro, ossia verso la parte davanti a sè, a meno che non si trovasse dal lato delle spalle, cioè verso il proprio di fuori, tale personaggio così distinto che nessuno possa offendersi perchè ad esso siano resi i primi onori: sarà questo il *primo tempo del saluto* (vedere la tavola 27 figura A). Seguitando, si abbassa la spada portando il pugno presso la coscia destra in posizione di seconda, la punta rivolta in avanti, ma vicina a terra: questo sarà il *secondo tempo del saluto* (vedere la tavola 27 figura B). Quindi si farà un *terzo tempo*, riportando la spada alla posizione del primo. Mediante questo saluto s'intenderanno complimentate tutte le persone che si trovano verso il proprio di dentro, ed adempito con esse ad ogni dovere.

In appresso si passa a salutare verso il proprio di fuori, usando i moti stessi, e prima girando sui talloni fino a rivolgere per intiero e graziosamente il corpo da quella parte; indi si saluta al modo medesimo l'avversario, volgendosi parimente verso di lui. Il competitore saluta anch'esso nel tempo medesimo, giacchè ha fatto gli stessi moti, se non che ha salutato verso il nostro di fuori, quando noi salutavamo verso il di dentro e viceversa, poichè tale infatti è la posizione rispettiva.

Alla fine si riporta dai due schermitori la spada sulla linea, ed abbassandola poi e facendola girare dal lato del proprio petto, come nel *mandritto fendente*, si atteggia in

guardia; colui che ha preso la misura porgendo il ferro perchè vengagli attaccato onde poter cavare, l'altro disponendosi con suo agio all'attacco ed alla parata che più gli conviene.

ARTICOLO TERZO

Continuazione delle botte al muro.

Si dicevano *botte al muro* dagli antichi appunto perchè il paratore era accollato ad una muraglia o ad una parete, all'oggetto che non avesse comodo di schivare la botta con una ritirata di vita, nè potesse in altro modo schermirsi che col ferro; questo uso è ora pressochè generalmente dismesso, tenendosi alla buona fede dello schermitore ed al giudizio degli spettatori, esigendosi anzi non solo che non faccia moto alcuno di ritirata, sibbene che avanzi quasi sempre il corpo od il braccio nella parata, onde provare la sua facilità e sicurezza.

Questi cotali esercizi si sogliono praticare al dissopra, dall'indentro e dall'infuori, raramente usandosi di farli al dissotto, se non sia nei *contri*, dei quali parleremo in un articolo successivo. Cominciasi dall'attacco in dentro, e si alterna coll'attacco in fuori; il paratore procura di mutare le proprie difese, eseguendo ogni volta una diversa parata, finchè può farne col ferro, ed indi ricominciando dalle prime.

Para a principio terza e quarta semplice d'appoggio, cioè, dall'attacco in dentro nascendo la cavazione in fuori, egli accorre alla parata di terza senza urtare il ferro, soltanto deviandolo col mezzo dell'angolo che oppone, stendendo il braccio nella direzione diagonale, e tanto solamente discostandolo dalla linea d'offesa, quanto basterà ad aprire un angolo che discosti la punta dal petto in modo da non potere ferire; dall'attacco in fuori originandosi la cavazione in dentro, il pugno correrà alla parata di quarta nella stessa guisa, avanzando il braccio sulla diagonale: il tronco ri-

niarrà basato sulle due gambe e fermo ed immobile come una colonna. Il paratore, tosto che l'avversario farà ritorno in guardia, staccherà il proprio ferro, deviandolo alquanto, onde l'altro abbia campo di riportarlo sulla linea.

Quindi si faranno due parate di contro, dall'attacco in dentro e sulla relativa cavazione in fuori, parando contro di quarta, il tronco immobile, la mano avanzandosi sulla diagonale; dall'attacco in fuori parando contro di terza istessamente.

Essendo le stoccate di convenzione, nè potendo perciò tirarsi che in seguito all'attacco, si verrà a questo cautamente, e non prima d'avere ben pensata, studiata e risoluta la difesa. Al contrario il tiratore, se non potrà partire prima dell'attacco, gli sarà lecito anche dopo di questo d'attendere il proprio comodo, il momento, cioè, che più gli convenga, come sarebbe quello d'una distrazione del paratore, la quale potrà conoscere fissandolo negli occhi; non dovrà però fare alcun falso movimento o finta di volere tirare, perchè sarebbe fuori della lealtà e della convenzione, limitata ai soli mezzi di cavare, non a tali falsi moti, che diconsi *controtempi di finta* (vedere l'art. 6° tit. 7° di questa parte seconda). Potrà però il tiratore mettere a profitto, oltre alla disattenzione del competitore, ogni finezza di cui sia suscettibile l'arte di cavare e lanciare la botta, come sarebbe d'inoltrare molto la punta sotto all'attacco onde trovarsi più vicino, di passarla molto stretta intorno al pugno perchè gli rimanga meno giro, di vibrare la stoccata colla massima energia e velocità possibile. Vi sono altre malizie, le quali, per nascere da inganni, non vengono approvate da un leale schermitore, e che perciò non intendo insegnare, come non le ho mai riconosciute, nè mai permesso, quando ho potuto, che venissero messe in pratica.

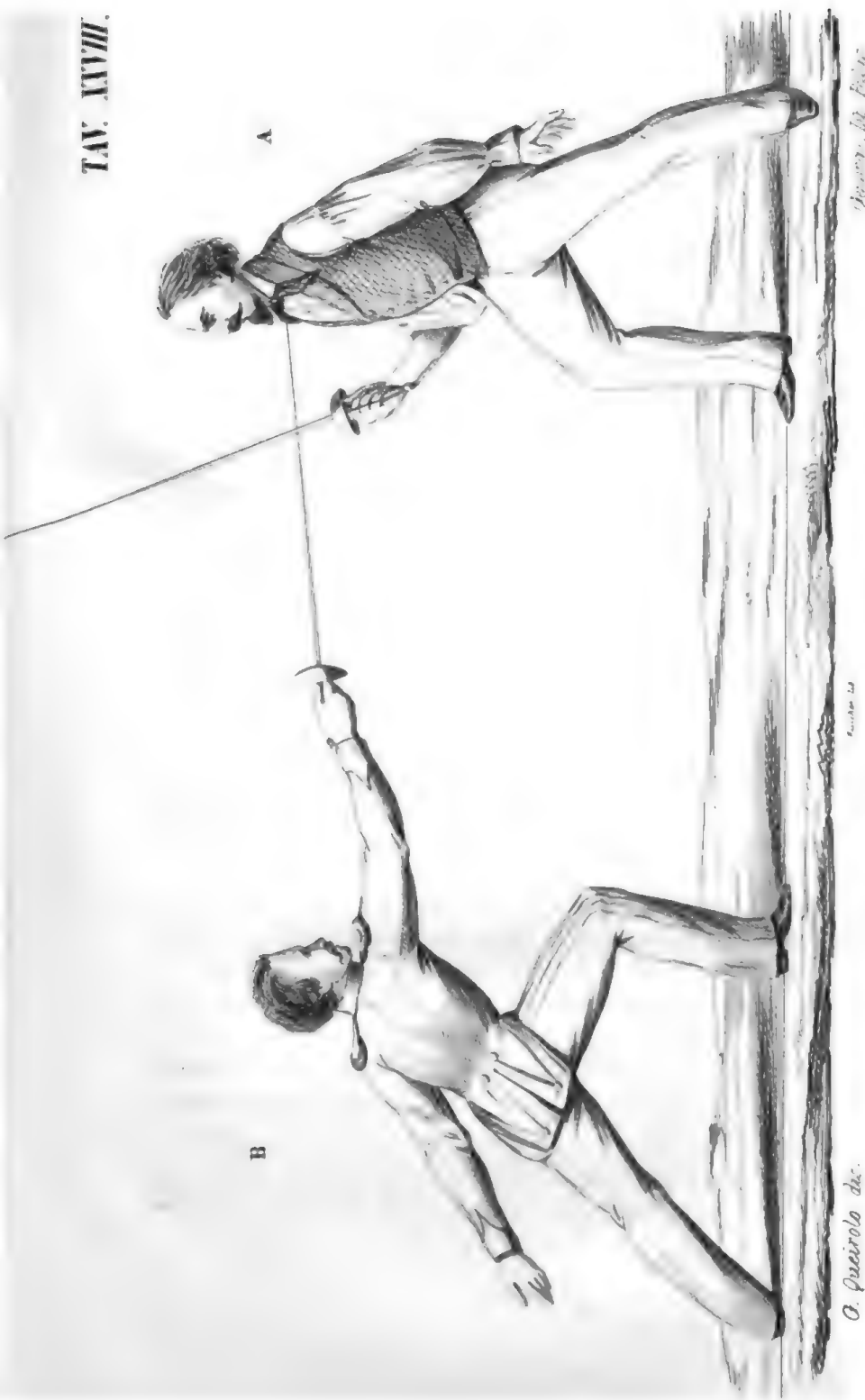
Così il paratore può valersi di varie finezze le quali punto non intaccano la convenzione, attaccando, per esempio, coll'estremo mezzo debole del proprio ferro, onde abbia maggior giro a percorrere la punta nemica, ingombrando il

petto col braccio alquanto attraversato ed il pugno preparato alla posizione ove dee trovar la parata, talchè altro non rimanga a fare per eseguirla che alzare od abbassare velocemente la punta.

Se, malgrado ogni cautela, una botta arriva nel tronco, solo bersaglio che si prenda di mira in questa sorta d'esercizi, e sola parte in cui la stoccata sia valevole, devesi accusare francamente, pronunziandosi ben chiara dal colpito, ed in modo da essere intesa da tutti gli astanti, la formula d'uso -- toccato. --

Dopo le parate d'appoggio e di contro, due se ne fanno d'incontrata: dall'attacco in dentro s'incontra il mezzocerchio o quinta, dall'attacco in fuori incontrasi la seconda. Per le parate al dissopra si è detto di farle correre sulla diagonale, e si aggiunge anco d'agire in modo che il pugno s'abbassi alquanto, acciocchè non possa mai avvenire che sfugga il ferro nemico; per queste al dissotto si replica di portarle parimente sulla diagonale, ma di farle alzare un poco al fine medesimo, cioè onde la spada avversa non sfugga da quella parte ove non trovasi la nostra dalla quale è formata la linea di difesa.

Altre due parate si fanno con l'opposizione di terza detta *in candela* od *a catenaccio*, e coll'opposizione di prima. Sulla cavazione in fuori si porta la mano alla parata di terza falsa, intantochè il tronco s'inclina in avanti dispiegando la gamba sinistra senza muovere i piedi, per cui il braccio destro viene a piegarsi notabilmente nel gomito a segno che il pugno tocca quasi la spalla. Questa parata, che per la posizione quasi verticale della lama, viene detta *in candela*, chiamasi dagli antichi *parata a catenaccio*, atteso la molta sua forza di graduazione; si usa raramente perchè perigliosa, motivo per cui non viene nemmeno insegnata nelle lezioni, essendo però utile d'usarla in questi esercizi onde rendersela familiare e giovarsene qualche volta che occorra lanciare una stoccata di braccio (tav. 28 fig. A.). Le stesse ragioni



militano per l'altra della *d'opposizione in prima*: nel momento della cavazione in dentro si abbassa la punta, alzasi il pugno in modo da potere ancora vedere in faccia l'avversario dal dissopra dell'avambraccio destro, si viene a formare l'opposizione in dentro, più ritirata la lama della solita posizione di prima, non tanto però quanto quella a catenaccio; contemporaneamente il tronco viene inclinato, come si è detto per l'altra parata d'opposizione.

Due parate semplici si fanno dappoi *crescendo in misura*, dette *parate avanzando*, le quali giovano a mostrare la sicurezza del parare, e nella pratica servono a chi ha meno misura e trovasi ogni volta costretto di stringerla onde potere rispondere; servono a chi vuole venire alle prese. Dall'attacco in dentro si para terza d'appoggio, nel tempo medesimo che si cresce un passo tenendosi ben composto nella guardia, e procurando che il movimento cominci dal pugno, all'oggetto di trovare con esso la punta nemica prima che il proprio corpo si avanzi, giacchè la s'incontrerebbe certo col petto; dall'attacco in fuori si para quarta e si cresce pure d'un passo allo stesso modo.

Si eseguiscano poi altre due parate semplici, terza e quarta di *picchio*, cacciando con violenza la nemica spada fuori del piano delle offese, sempre però in linea diagonale. È necessario avvertire in queste parate che il pugno si dee trovare alla posizione prima della lama, onde da quel punto far leva ed agire sulla spada avversa più intensamente. Vedasi perciò la teoria del *tacco di spada* alla parte 2.^a tit. 2.^o

Finalmente si para il *contro di picchio*, così sulla quarta che sulla terza, ed allora si vedrà che il pugno rimane già preparato per la leva fin dal tempo dell'attacco.

Essendo tutte le sovra descritte le più usuali e più vantaggiose parate, sebbene altre se ne possano fare, non però così ottime, se l'avversario continua a tirare, si ricomincia dalle prime e si ripetono, finchè a quello non piaccia di cessare, che lo farà in un tempo ragionevole, non potendo

altrimenti dolersi se voi, atteso la sua indiscretezza, gli chiudeste la misura e con un gentile saluto della voce e della spada vi licenziaste: fuori di questo caso, pel quale dovreste ad ogni modo, mostrandovi generoso, pazientare il più possibile, attenderete ch'egli si licenzi, solendosi cogliere il momento d'una parata in dentro; nel ritirarsi in guardia passerà larga e lentamente la sua spada in fuori, e quindi chiuderà la guardia ritornando il ferro in dentro e portandolo col braccio sulla diagonale, come si è detto a principio, scoprendovi il petto onde prendiate la misura, e tiriate alla vostra volta.

Locchè eseguirete regolandovi come si è detto sopra, dopo aver preso la misura risalutando da tutte le parti, poi tirando, e parando il competitore nel modo sopra indicato, finchè si cesserà, chiudendo la guardia e di nuovo salutando. Compito il reciproco saluto, si farà ancora girare il ferro come nel *mandritto fendente*, posando il piede nella guardia e subito ritirandolo: a questo moto dirassi *congedo*.

ARTICOLO QUARTO

Contri, Finte semplici, Controcavazioni e Finte doppie.

Non le sole cavazioni debbono esercitare gli alunni prima di passare all'assalto, bensì altri varii moti che vado brevemente descrivendo.

Contri. Sono parate fatte col contro da ogni posizione, cioè di quarta, di terza, di quinta, di seconda, che sono le più usitate, e cui subito succede la risposta dell'avversario e la vostra parata.

Stabilite le misure e fatti i saluti come sopra, l'uno dei due esercitanti attacca di quarta; tira l'altro la cavazione, ed il primo para contro di quarta; tosto quest'ultimo stende il ferro minacciando, e l'altro rileva appoggiando per coprirsi da quella parte; colui che ha steso cava e tira, l'altro para il contro di quarta anch'esso, poi stende alla sua volta, e

si continua alternando quei contri. Eseguiti alcuni di questi, uno dei due (solitamente quello che ha attaccato prima) muta il ferro, para, cioè, di terza semplice, poi stende e l'altro rilevasi coll'appoggio di terza, parando il contro di terza sulla cavazione in dentro che tosto gli vibra il compagno. Dopo alquanti contri di terza, spezzasi di nuovo la linea col mezzo-cerchio, o quinta, quindi, sull'appoggio, cavazione in seconda o cartoccio; l'altro para contro di quinta e si continua da entrambi con quello. Viene poi spezzata ancora la linea colla seconda semplice, e minacciato dritto perchè l'avversario si rilevi ed appoggi: tosto la spada si scioglie col cartoccio, o cavazione sopra, ed a questa si oppone il contro di seconda. Finalmente si para una volta quarta, e di bel nuovo ai contri di quarta si ritorna, o si dismette salutando.

Finte semplici. Dall'attacco in quarta, uno finge in fuori e l'altro para terza; tosto il primo *ricava* in dentro con la stoccata, l'altro para contro di terza, sia di piè fermo, sia *crescendo* d'un passo: può anche incontrare la seconda fermo o camminando.

Dall'attacco in terza nasce la finta in dentro (s'intende sempre colla mossa del piede) e la stoccata in fuori: l'altro para quarta e contro di quarta, oppure quarta ed incontrata in mezzo-cerchio, ed eseguisce la parata finale stando fermo e col semplice appoggio o col picchio, ovvero camminando un passo. Si avvezza anzi a tutte le combinazioni, e quando uno vuol finire di tirare chiude la guardia e saluta; colui che ha soltanto parato, prende a fare le finte alla sua volta.

Controcavazioni. Allo stesso modo si fanno le controcavazioni: uno attacca e sulla finta para di contro, l'altro scioglie e tira dalla parte opposta; colui che ha preso il contro che debb'esserli andato a vuoto, para terminativamente semplice o d'incontrata. Ne viene che l'attacco in dentro produce il contro di quarta e la terza, o l'incontrata in mezzo-cerchio; l'attacco in fuori produce il contro di terza

..

e quarta, od incontrata in seconda, eseguite come sopra, cioè di piè fermo e colla parata stabile o di picchio, oppure avanzando un passo.

Finte doppie. Coi metodi medesimi si attacca di quarta: uno fa due finte e per terzo tempo la stoccata, l'altro para terza, quarta e contro di quarta o mezzo-cerchio; sull'attacco di terza parasi quarta, terza e contro di terza o seconda.

Nella stessa guisa, benchè siano queste le più usuali, moltissime altre operazioni si possono esercitare dai principianti prima d'essere portati all'assalto, segnatamente le *finte* e *controcauzioni*, le *controcauzioni per finta*, i *cartocci* e *simili*. Eseguite gradatamente e per convenzione tutte cotali operazioni facilitano poi l'assalto che in gran parte si compone delle medesime, colla sola diversità che vengono fatte all'improvviso, per sorpresa ed in seguito agl'inganni di cui la Scherma è maestra.

ARTICOLO QUINTO

Azioni in tempo.

Tutte le sopradescritte operazioni possono essere eseguite in tempo, nel momento, cioè, in cui l'avversario viene all'attacco e senza lasciarglielo trovare.

Solo i *contri* non si prestano troppo bene a questa combinazione, pure vi sono dei momenti in cui anch'essi riescono, momenti che l'esperienza farà conoscere agevolmente e che l'istruttore sagace saprà ben discernere ed additare ai suoi alunni: cotali momenti arrivano in ispecie nei primi attacchi, e nei cangiamenti di posizione.

Per le *cavazioni* però, *finte semplici*, *finte doppie*, *controcauzioni*, *finte* e *controcauzioni di finta* e *cartocci* renderassi più facile di saperli rinvenire.

Non trascuri adunque il maestro di proporre ai suoi scolari somiglianti esercitazioni, ed a principio le faccia egli stesso praticare, insegnandone la teoria, la pratica e l'applicazione.

Solo in questo modo si troveranno gli allievi ben preparati all'assalto, al quale potranno dedicarsi dopo che in quelli sarannosi resi eccellenti, e che avranno raggiunto colle lezioni la capacità e la sufficiente somma di cognizioni di cui si è detto e spiegato nel titolo 11.^o Più grande allora e più solenne si rende il compito del maestro, mai dovendo dimenticare che un cittadino gli ha commesso la cura e la conservazione della propria vita, onde avrà sempre impresso nella mente il precetto dell'Ariosto al Canto 30^{mo} del poema:

- Come or di spada, or di scudo si cuopra,
- Qual sien botte fallaci e qual sien certe,
- Quando tentar, quando schivar fortuna
- Si dee, gli torna a mente ad una ad una. »

ARTICOLO SESTO

Della Spada contro la Sciabola.

Conchiuderemo la *scuola della spada* con alcune avvertenze del modo in cui può essa difendersi dalla sciabola allorchè si trovi contro di essa a contrasto; e benchè queste appartengano al trattato che scriveremo *del contrasto delle armi diverse*, qui ne accenniamo per dire che anche questo dev' essere uno degli usuali esercizi che dee un buon istruttore proporre ed insegnare ai suoi alunni.

La spada di punta non può offendere se non con quella, e con quella dee fare le sue difese contro la sciabola che può ferire di punta e di taglio. Assai raramente può la spada giovarsi delle parate, che gli riescirebbero di sommo svantaggio, ma siccome la sua punta è più agile, più veloce e meglio può ferire da lontano, al braccio, alla gamba nemica e finalmente al petto, ed alla faccia dee sempre indirizzarsi, fuggendo l'incontro del ferro nemico; bisogna che si tenga di continuo sull'avviso perchè non venga tagliato il braccio, che si terrà perciò sempre ritirato finchè

non si risolva, e la gamba destra, che a tempo debbesi tirare in dietro onde non rimanga ferita dai tagli che l'avversario non mancherà di dirigervi.

Contro i tagli che vengono dall'alto sarà d'uopo lanciare l'appuntata in posizione di prima, la testa ben coperta sotto la guardia (tav. 29 fig. A); contro i tagli che sono passati o che vengono dal basso, si appunterà di terza ritirando la gamba destra (tav. 30 fig. A).

Nella scuola dovranno esser fatti cotesti esercizi assai spesso praticare.

CONCLUSIONE

Questo trattato dovea essere diviso in quattro parti: la prima era destinata a tutte le definizioni generali, la seconda alla scuola della spada, la terza alla scuola delle altre armi da mano, la quarta alle applicazioni, siccome da varii periodi si evince di quello che già trovasi stampato.

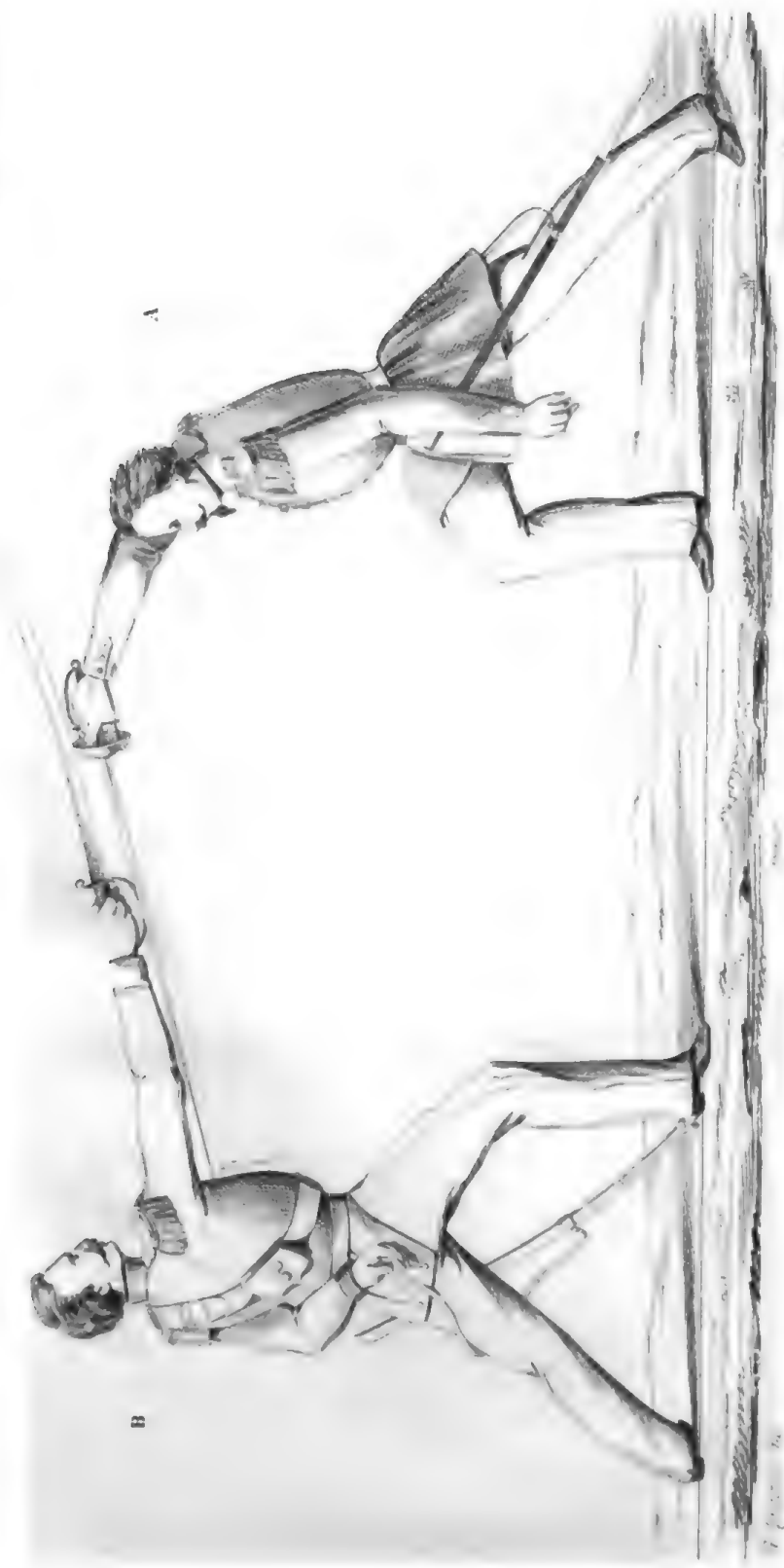
Per le difficoltà incontrate durante la stampa ha dovuto l'Autore troncarlo, suo malgrado, a questo punto, e dare quindi soltanto le due prime parti, le quali stanno da sè, e costituiscono la scuola della spada, cui perciò si diede il relativo nome, togliendogli quello generale di teoria della Scherma.

Le altre due parti saranno dunque soggetto di speciali trattati cui dedicherassi l'Autore in tempo più favorevole, e che a questo faran seguito; forse verranno anch'esse suddivise, e primo darassi il trattato che avrà per titolo = Scuola della Sciabola. =

Sarà assai se il secolo effeminato permetterà che si compia l'impresa, e se, lusingandosi d'impossibili utopie, non maledirà ad essa!

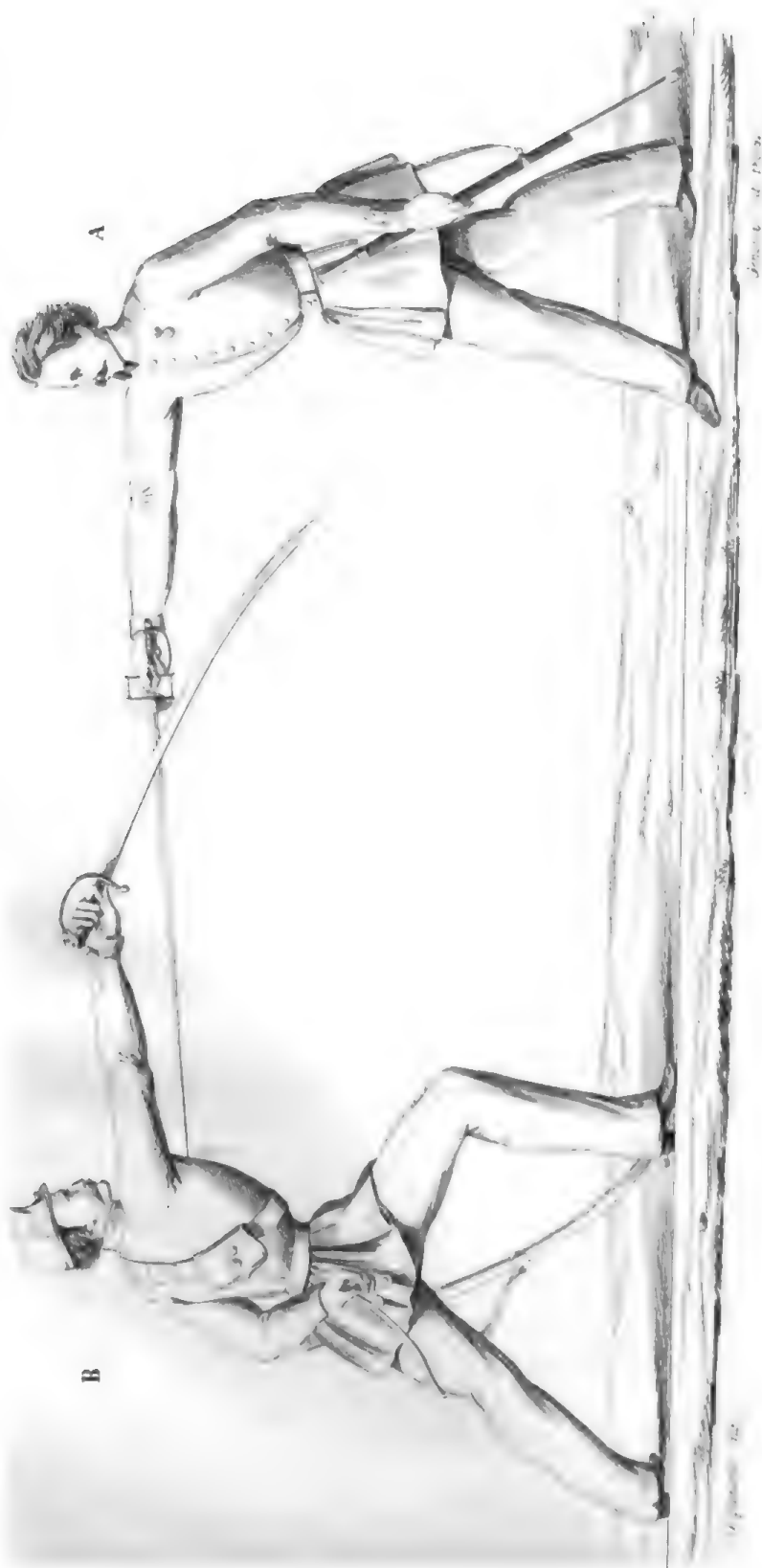
FINE.

005685631



Puntata in prima contro la sciabola.

De Scalza, Scherma. 1871.



Puntata in leva contro la sciabola.

De Scatzi, Scherma. (pag. 154.)

CARDI CARLO
ED. REDELLI
- FORTINZE -



